

Codice rivista: E262892

Codice ISSN 2785-308X

n.5

anno 2

CULTURE DIGITALI



maggio-giugno 2022

CULTURE DIGITALI

meta-rivista open access per promuovere
l'educazione al Patrimonio culturale
digitale e le ricerche sul digitale applicato
al patrimonio culturale.

www.culture-digitali.eu



Blockchain Intellectual Property Protected

 LutinX.com
DIGITAL DATA CERTIFICATION



Per visualizzare la rivista nel formato PDF da questo numero si è deciso esportare impaginato “a pagina singola” per permettere al lettore di fruire dell’esperienza come più preferisce, anche grazie all’aiuto dei “segnalibri” per facilitare la navigazione.

Nel caso si preferisca la classica navigazione su doppia pagine, si può ricorrere alle varie opzioni proposte a lato.

Il formato digitale della rivista permette di inserire collegamenti esterni di cui vi mostriamo le tipologie qui di seguito:

Tipologie di link



<http://link.it>

Link classico che riporta l’indirizzo web

Infratext link

Link applicato a parole chiave all’interno del testo

Contenuti multimediali



Ogni immagine o grafica che contiene questa icona è un contenuto esplorabile

Video



Le immagini “preview” dei video sono tutte interagibili

Nel caso si preferisca visualizzare il formato rivista a doppia pagina, abbiamo ricercato delle soluzioni sia per la fruizione su Smartphone e Tablet, che per computer.

Qui a lato trovate le infografiche che abbiamo approntato per sistemare le impostazioni di visualizzazione su tutti i dispositivi.



Smartphone e Tablet

Consigliamo l'utilizzo dell'applicazione "EzPDF DRM reader" perchè permette di sfogliare comodamente la rivista da dispositivo mobile, è gratuita, non ha pubblicità e occupa poco spazio.

Per impostare la visualizzazione su pagine doppia/singola

Da attivare se si sceglie la visualizzazione a doppia pagina

Effetto rivista sfogliabile

Segnalibri

Table of Contents	
> ORGANIZZAZIONE	6
> INTRODUZIONE	8
> ARTICOLI/INTERVISTE	10
> RUBRICHE	64
> EVENTI	70
— AUTORI	74
— POLITICHE EDITORIALI	76

GET IT ON Google Play

GET IT ON App Store

Computer

Per la visualizzazione su computer vi consigliamo due alternative tra cui scegliere in base alle proprie preferenze: "Adobe Acrobat Reader" o il browser che usate normalmente (Mozilla, Chrome, Safari, etc.)

Adobe Acrobat

Da attivare se si sceglie la visualizzazione a doppia pagina

Browser web

Segnalibri

Menu visualizzazione

Visualizzazione doppia pagina che mantiene la formattazione originale

2 ORGANIZZAZIONE

- 2 Direzione
- 2 Comitato Scientifico
- 3 Coordinamento editoriale
- 3 Comitato di Redazione

4 INTRODUZIONE

- 5 Culture Digitali, anno 2°, numero 4

6 ARTICOLI/INTERVISTE

- 8 Resignificación de la memoria en la niñez de Altos de la Florida desde el dibujo. Una mirada al patrimonio cultural de la comunidad.
a cura di Kevin A. Echeverry Bucurú
- 16 Una nuova Bauhaus per una nuova Europa
A cura di Piero Chiabra
- 20 Nuove tecnologie: educazione al volo, il ruolo della scuola
a cura di G. Marciano e S. Siega
- 26 ‘Reincantare il mondo’: le potenzialità dell’arte per l’educazione all’inclusione e alla cultura democratica
a cura di Pamela Giorgi e Veronica Cacioli
- 30 “SPIRITI MAGNI” CRESCONO
a cura di Michele Nitti
- 36 Cultura, Europa, sostenibilità nell’umanesimo industriale. Dialogo con Antonio Calabrò
a cura di Alessandro Mauriello
- 38 Quale futuro per la valorizzazione delle competenze professionali dei nostri giovani?
a cura di Antonella Giordano
A cura di Piero Chiabra
- 40 Una web TV per fare. Una web TV per capire
- 42 Piano Scuola 4.0, sarà la volta buona per innovare la didattica? Punti di forza e problemi
a cura di Gabriele Benassi
- 46 PrimaryHack #NextGen
a cura di Silvia Mazzeo
- 50 Catalogare in Piazza
a cura di Rosa Anna Argento
- 52 Inclusione sociale e educazione al patrimonio
a cura di Antonella Giordano
- 56 Il capitale umano con competenze digitali in Europa
a cura di Angelo Leogrando

60

RUBRICHE

Donne che stanno cambiando l'Italia (a cura degli Stati Generali delle Donne)

62 Donne che stanno cambiando l'Italia

63 Intervista a Micol Doria, studentessa del Liceo Sereni di Luino (Varese)

Media Education e Digital Education (a cura di Giuseppe Lanese)

64 Media Education e Digital Education

65 #NewEuropeanBauhaus, l'Europa punta su sostenibilità, estetica e inclusione

66

EVENTI

68 'Nomadismi digitali': performance, media, conversazioni, esplorazioni urbane"

70

AUTORI

72

POLITICHE EDITORIALI

S
O
M
M
A
R
I
O

ORGANIZ

Direzione

Direttore Responsabile
Carmine MARINUCCI (DiCultHer)

Vicedirettore
Giovanni Piscolla (DiCultHer)

Direttore editoriale
Pamela GIORGI (INDIRE)

Direttore editoriale internazionale
Olimpia NIGLIO (RWYC)

Direttore editoriale per l'Europa
Bernard Hugonnier (ECP)

Responsabile dei rapporti con MiC
Maria Teresa NATALE (ICCU)

Comitato Scientifico

Alfredo Adamo, CEO, Alan Advantage
Gianmaria Federico Ajani, Università di Torino, Comitato Scientifico DiCultHer
Solá Akintundé, Presidente West Africa Shared Cultural Heritage, ICOMOS Nigeria
Francesco Antinucci, Consiglio Nazionale delle Ricerche
Angelo Argento, Presidente Associazione Culture Italiae
Gianfranco Bandini, Università di Firenze e AIPH.
Laura Baratin, Università degli Studi di Urbino Carlo BO
Leonardo Barci Castriota, Presidente ICOMOS Brasile, vicepresidente ICOMOS International
Fausto Benedetti, Indire-IUL
Marco Berni, Museo Galileo FI
Letizia Bindi, Università degli Studi del Molise
Elisa Bonacini, Presidente DiCultHer Faro Sicilia
Giordano Bruno, Vicepresidente DiCultHer
Simonetta Buttò, Direttore Istituto Centrale Catalogo Unico (ICCU)
Dino Buzzetti, Consiglio Scientifico DiCultHer,
Fondazione per le Scienze Religiose Giovanni XXIII
Silvia Cacciatore, Università degli Studi di Venezia Ca' Foscari
Stella Cannizzaro, Presidente Associazione DiGenova
René Capovin, Direttore Museo dell'Industria e del lavoro di Brescia
Maurizio Carta, Università degli Studi di Palermo.
Laura Deitinger, Presidente Assoknowledge
Viviana Di Capua, Università degli Studi di Napoli, Federico II
Francesco Di Costanzo, Presidente Associazione PA Social
Maurizio di Robilant, Presidente Fondazione "Italia Patria della Bellezza"
Piero Dominici, Fellow of World Academy of Art and Science, Università degli Studi di Perugia
Fabio Donato, Università degli Studi di Ferrara
Elisabetta Falchetti, ECCOM
Francesco Ficicchia, DS Istituto comprensivo Vittorino da Feltre (CT).

Domenico Fiormonte, Università degli Studi di Roma
Alessandro Fusacchia, Commissione Cultura, Camera dei Deputati
Casimira Grandi, Università degli Studi di Trento
Patrizia Guarnieri, Università degli Studi di Firenze.
Bernard Hugonnier, AEDE France
Vittorio Iervese, Università degli Studi Modena e Reggio Emilia
Carlo Infante, Urban Experience
Paola Italia, Università degli Studi di Bologna.
Livio Karrer, Museo M9 Venezia Mestre,
Anastasia Kavada, School of Media and Communication at the University of Westminster.
Antonio Lampis, Direttore di dipartimento Cultura italiana,
Sara Pagliai, Coordinatore Erasmus Indire
Germano Painsi, Presidente Comitato Scientifico DiCultHer
Vincenza Pellegrino, I.I.S. Pertini-Santoni – Crotone
Dunia Pepe, Ricercatore senior INAPP
Flavia Piccoli Nardelli, Settima Commissione Cultura Camera dei Deputati
Riccardo Pozzo, Università degli Studi di Roma, Tor Vergata
Alessandra Ragusa, Università di Catania
Michele Rak, già EHL – European Panel for the European Heritage Label
Antonella Recchia, già Segretario Generale del MiC
Ramon Reig, Università di Siviglia, Dipartimento di Comunicación y Periodismo
Viviana Rizzuto, Presidente Museo dei 5 sensi, di Sciacca
Lucia Rodler, Università degli studi di Trento
Gino Roncaglia, Università degli Studi di Roma
Federico Ruggieri, Direttore GARR
Pierluigi Sacco, Università IULM e Senior Advisor presso OECD
Fatima-Zahra Salih, Université Sultan Moulay Slimane, Beni-Mellal, Maroc
Ernesto Santini, Vicepresidente Smart Buildings Alliance Italia
Paul Schafer, Founder and Director World Culture Project, Canada

Grafiche

Gaia Sitzia
Responsabile impaginato,
grafiche e illustrazioni

ZZAZIONE

Emilio Casalini, Giornalista
Giovanna Castelli, Direttore
Associazione CIVITA
Luigi Catalani, Università della
Basilicata / Wikimedia Italia
Maria Maddalena Chimisso,
Dirigente Scolastico IIS G. Boccardi-
U. Tiberio, Termoli (CB)
Antonio Ciaschi, Università Giustino
Fortunato
Annalisa Cicerchia, Economista della
cultura, Prima Ricercatrice Istat
Fabio Ciotti, Università degli Studi di
Roma Tor Vergata
Anna Cipparone, Direttore Museo
Conscienza (Cosenza)
Paolo Clini, Università Politecnica
delle Marche
Flavio Corradini, Università degli
Studi di Camerino
Laura D'Ambrosio, DS IC
Sant'Omero Nereto Torano
Andrea De Pasquale, Dirigente della
Biblioteca Nazionale Centrale di
Roma
Eva Degl'Innocenti, Direttore Museo
Archeologico Nazionale di Taranto –
MARTA
Ambiente e Energia della Provincia
autonoma di Bolzano
Licia Landi, Università degli Studi di
Verona
Luca Andrea Ludovico, Università
degli Studi di Milano
Alessandro Luigini, Libera Università
di Bolzano
Isa Maggi, Coordinatrice nazionale
Stati Generali delle Donne
Rosalba Manchinez, Università di
Siviglia, Dipartimento di
Comunicación y Periodismo
Roberto Maragliano, già Università
Roma Tre
Luisa Marquardt, Università degli
Studi di Roma3
Marianna Marcucci, Invasioni
Digitali
Flavia Marzano, Università degli
Studi di Pisa
Laura Moschini, Osservatorio
Interuniversitario Studi di Genere
(GIO)
David Murolo, Digital Strategies,
Cultural Heritage Management
Olimpia Niglio, Hokkaido University
Stefano Oliviero, Università degli
Studi di Firenze e AIPH
Claudio Senigaglia, Vicepresidente
DiCultHer

Silvia Soto, Scuola Italiana Dante Alighieri,
Cordoba, Argentina
Francesco Taccetti, INFN
Antonio Tarasco, Direttore del
Servizio II “Istituti culturali”
Direzione generale Educazione,
ricerca e istituti cul
Luigi Tomassini, Università degli
Studi di Bologna e Società Italiana di
Studi Fotografici
Luca Toschi, Università degli Studi di
Firenze.
Antonio Uricchio, Università di Bari,
Membro del CS DiCultHer
Maurizio Vanni, Direttore
Luccamuseum
Franca Verdone, Istituto
Omnicomprendivo di Marsicovetere
(PZ)
Fabio Viola, Videogame Designer
and Producer
Massimiliano Zane, Esperto per la
Gestione e la Valorizzazione delle
Risorse Culturali
Stefania Zardini Lacedelli,
University of Leicester

Comitato dei revisori scientifici

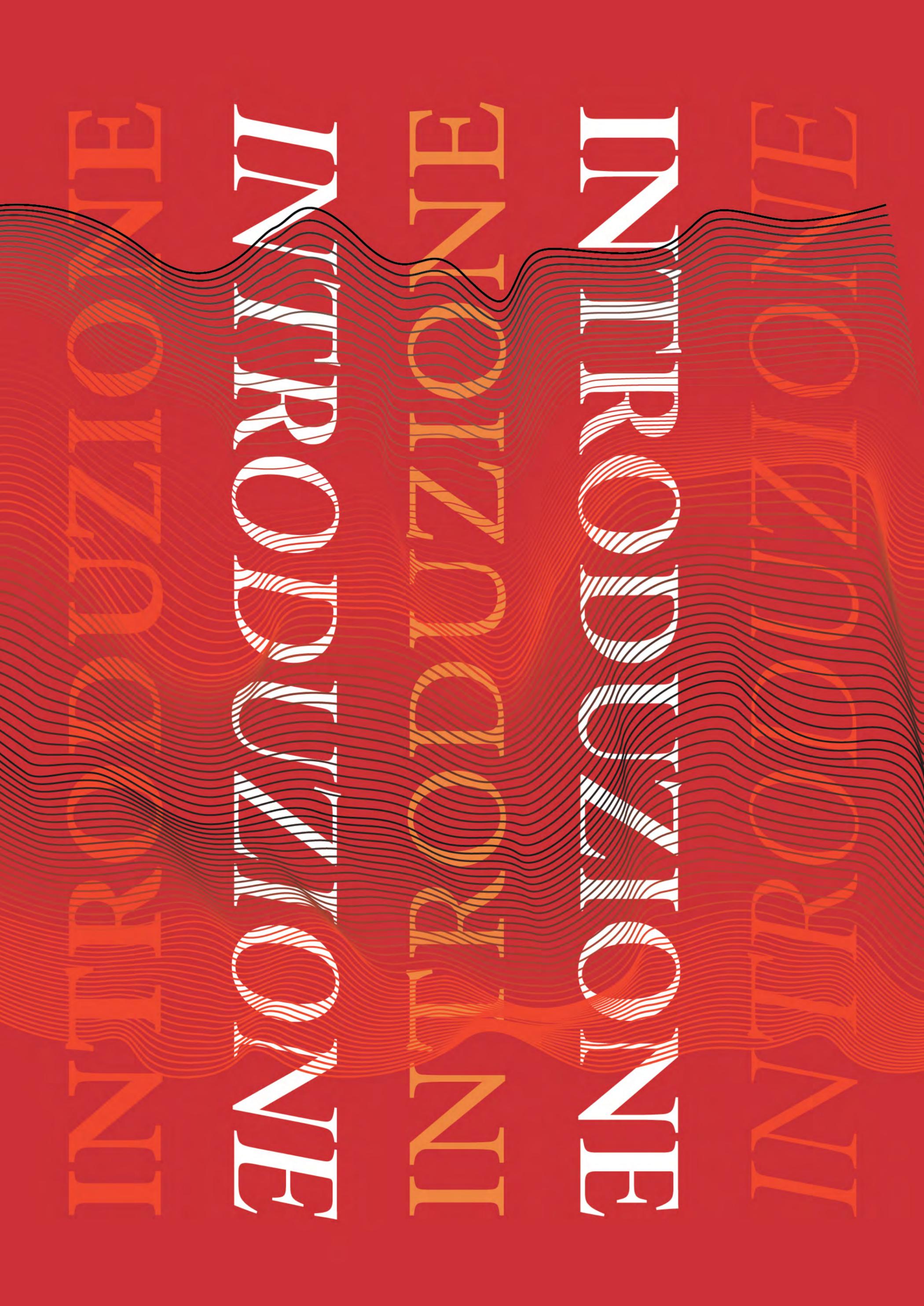
Alessandra Anichini, INDIRE
Marco di Paolo, USR Molise, DiCultHer Molise
Giuseppina Rita Jose Mangione, INDIRE
Alessia Rosa, INDIRE

Coordinamento editoriale

Antonio Di Lorenzo, DiCultHer,
Segreteria tecnico scientifica
Elisabetta L'Innocente, Docente,
Sceneggiatrice, Social media manager,
Social media strategist
Francesca Pizzuti, DiCultHer,
Revisione sistematica dei testi, correzione di
bozze e editing.
Irene Zoppi, INDIRE,
Coordinamento editoriale

Comitato di Redazione

Lucia Abiuso, USR della Calabria
Lucia Ballesteros Aguayo, Università di Cadiz
Luisa Aiello, INDIRE
Renato Angeloni, Università Politecnica della
Marche
Michela Antino, DiCultHer
Maria Beatrice Artizzu, Liceo Artistico
e Musicale “Foiso Fois” – Cagliari
Kevin Alexander Echeverry Bucuru,
Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano,
Colombia
Raffaella Calgaro, Docente e Laboratorio di
Storia (INDIRE)
Francesca Caprino, INDIRE
Daniela Cotimbo, Storico dell'Arte presso Alan
Advantage
Rosy Cupo, Università degli Studi di Ferrara
Sara Di Giorgio, Ricercatrice GARR
Annalisa Di Zanni, Liceo Classico,
Linguistico, Scienze umane “F. De Sanctis”,
Trani
Maurizio Guerra, I.I.S. Pertini-Santoni –
Crotone
Giuseppe Lanese, Musicista, Giornalista,
Esperto di Media Education, USR Molise
Beatrice Nava, Università degli Studi di
Bologna
Sara Obbiso, Università degli Studi di Bologna
Viviana Paga, Open Art Image
Cecilia Pallotta, DiCultHer
Gabriella Paolini Ricercatrice GARR
Marco Penso, Associazione DiGenova
Francesca Davida Pizzigoni, INDIRE
Giacomo Pompanin, Dolom.it
Grazia Salamone, Drama Circulating Culture
Fabiana Spinelli, Archivio storico di Santa
Maria di Sopra della Minerva
Federica Tanlongo, Ricercatrice GARR
Viviana Vitari, Bibliotecaria e formatrice.



Culture Digitali, anno 1°, numero 5 (maggio-giugno 2022)

*Cultura
Digitale
per un
nuovo
Bauhaus
europeo*

Questo numero 5 della nostra rivista “Culture Digitali” relativo all’arco temporale dei mesi maggio/giugno 2022, ha coinciso con la “chiusura” della programmazione delle attività #DiCultHer per l’anno scolastico 2021-22, attraverso la partecipazione attiva delle nostre Comunità di riferimento alla settima edizione della Settimana delle Culture Digitali “Antonio Ruberti” (9-14 maggio 2022), alla presentazione dei risultati derivanti dalla partecipazione alle varie sfide di #HackCultura2022 nella quarta edizione della Rassegna dei prodotti digitali realizzate dalle nostre scuole “Raffaello De Ruggieri”, nonché al consueto appuntamento culturale del 9 maggio, giornata dedicata alla “Festa dell’Europa” per ricordare la storica dichiarazione di Schuman, giornata che quest’anno ha coinciso con l’avvio della Settimana delle culture digitali.

Allo stesso tempo, questo numero 5 di “Culture Digitali” ha coinciso con l’avvio della discussione all’interno della nostra rete per definire i contenuti delle attività #DiCultHer per il prossimo anno scolastico. Contenuti e attività che hanno tratto ispirazione sia dalle tante riflessioni presenti in questo numero, sia dal messaggio della Presidente della Commissione europea Ursula von der Leyen per un nuovo Bauhaus europeo del 12 giugno 2022, al Museo d’arte contemporanea MAXXI, in occasione dell’avvio della prima edizione del New European Bauhaus Festival, promosso con l’obiettivo di riunire “persone di ogni ceto sociale per esplorare, discutere e plasmare un futuro bello, sostenibile e inclusivo”.

Messaggio che #DiCultHer ha raccolto per sottolineare ulteriormente il ruolo del digitale nello sviluppo dell’Unione, attraverso una programmazione di attività per il prossimo a.s., per una rilettura in ambiente scolastico dei documenti promossi sia in ambito europeo che nel corso degli anni passati da DiCultHer per riflettere insieme sul ruolo delle culture digitali come campi cognitivi adatti a rafforzare la coesione sociale e promuovere la condivisione dei valori.

Un ringraziamento del tutto particolare a tutti gli autori che hanno voluto dare sostanza e contenuto anche questo numero della rivista.

a cura di:

***Carmine Marinucci
e Giovanni Piscolla***

*Presidente
e Vicepresidente
dell’Associazione
internazionale
#DiCultHer*

ARTICOLI

INTERVISTE

ARTICOLI

INTERVISTE

ARTICOLI

INTERVISTE

Culture Digitali,
anno 2, n. 5,
maggio-giugno 2022



a cura di:

Kevin A. Echeverry

Bucurú,

Camilo Antonio José

Gonzales Cardozo,

Cristian Becerra

Martinez,

Daniela León Carrillo

Resignificación de la memoria en la niñez de Altos de la Florida desde el dibujo. Una mirada al patrimonio cultural de la comunidad.

Abstract

Questo articolo intende esporre l'esperienza svolta nella comunità di Altos de la Florida nel comune di Soacha (Colombia). Il documento racconta una storia del settore, le caratteristiche degli abitanti del quartiere e lo sviluppo delle attività svolte con i bambini e i giovani della comunità. Come base metodologica, è stato applicato il metodo pedagogico Reconnecting with your Culture, per poter identificare i valori culturali e del patrimonio del contesto di Altos de la Florida. Sulla base dei risultati ottenuti, è stata fatta una diagnosi dello stato attuale del quartiere sul rapporto dei bambini e dei giovani con l'aspetto culturale e patrimoniale della loro comunità.

This article intends to expose the experience carried out in the Altos de la Florida community in the municipality of Soacha (Colombia). The document recounts a history of the sector, the characteristics of the inhabitants of the neighborhood and the development of the activities carried out with children and youth of the community. As a methodological basis, the pedagogical method Reconnecting with your Culture was applied, in order to be able to identify the cultural and heritage values of the context of Altos de la Florida. Based on the results obtained, a diagnosis of the current state of the neighborhood was made on the relationship of children and young people with the cultural and heritage aspect of their community.

Keywords

Insedimenti informali

Comunità interculturale

Beni culturali

Metodo pedagogico RWYC

Disegno

Informal settlements

Intercultural community

Cultural heritage

RWYC pedagogical method

Drawing



1. INTRODUCCIÓN

La cultura es algo inherente al ser humano, como personas estamos vinculadas necesariamente a una comunidad, y con ella, al patrimonio cultural que se ha forjado de generación en generación. Sin embargo, de manera transversal en la humanidad, es una constante encontrar casos donde estas identidades culturales pierden fuerza en las nuevas generaciones, creando situaciones que no permiten un crecimiento sostenible y adecuado para su comunidad ignorando completamente el factor cultural en las iniciativas de desarrollo, dejando como resultados procesos fallidos, inacabados y con mayores perjuicios a las personas.

El ámbito cultural es un pilar dentro de la formación de la humanidad, un concepto interdisciplinar que se manifiesta en los distintos saberes de la persona. Es así como la cultura y el patrimonio en sus distintas manifestaciones, se convierten en los cimientos de un crecimiento personal y social que adhiere a la formación un respeto, una tolerancia, una utilidad y las herramientas necesarias para un aprendizaje desde la escala local o propia, que permita construir diálogos interculturales con distintas comunidades.

En la actualidad, las definiciones sobre patrimonio que se utilizaron desde el siglo XIX han sido revaluadas y se han generado nuevas visiones, formas de aproximarse al concepto y apropiarnos según las singularidades de cada cultura.

¿Qué se entiende hoy en día por Patrimonio Cultural? Hay muchas leyes dictadas por los diferentes países y muchas convenciones, tratados, declaraciones, recomendaciones y multitud de documentos internacionales, generados sobre todo por o en el marco de actividades de la UNESCO, que nos ayudan a entender esta definición; sin embargo, la ruta es mucho más compleja de lo que podemos imaginar, porque este concepto tiene una estrecha relación con las culturas locales y no es posible generalizar la definición con respecto a los cinco continentes. (Blanco Uribe, 2021)

Dentro de las diversas definiciones sobre patrimonio, se encuentran visiones tradicionales como en el caso del Estado Colombiano, donde el patrimonio se divide en dos líneas, material e inmaterial, como lo afirma la ley 1185 del 2008. Por otro lado, según la UNESCO, se debe desglosar las manifestaciones patrimoniales en distintas aproximaciones como se menciona en el documento de la UNESCO (2011) “El patrimonio cultural no se limita a

monumentos y colecciones de objetos, sino que comprende también tradiciones o expresiones vivas heredadas de nuestros antepasados y transmitidas a nuestros descendientes, como tradiciones orales, artes del espectáculo, usos sociales, rituales, actos festivos, conocimientos y prácticas relativas a la naturaleza y el universo, y saberes y técnicas vinculados a la artesanía tradicional”. Adicional a esto, hay que agregar que en otros casos del contexto latinoamericano como: Chile, Argentina, Venezuela, entre otros, se propone una tercera mirada al patrimonio, la cual se enfoca a lo natural, y es diferenciado por la normativa de las líneas mencionadas anteriormente.

Con el objetivo de resaltar las particularidades y características de la comunidad de Altos de la Florida en la comuna 6 del municipio de Soacha (Cundinamarca-Colombia), se propone la implementación del método pedagógico Reconnecting with your Culture, de modo que, se desarrollen actividades y herramientas que incentiven a los miembros jóvenes de la comunidad a participar en la vida cultural de su territorio, y con ello, sea posible un reconocimiento y apropiación de los valores patrimoniales, culturales, artísticos, paisajísticos, entre otros, que se encuentran dentro de las dinámicas y modos de vida de los habitantes de Altos de Florida. Con esta metodología, se busca construir una definición de patrimonio desde la misma comunidad, alejando este concepto de un grupo de especialistas académicos y del campo de las artes, el diseño y la arquitectura, de modo que sea posible evidenciar la naturaleza interdisciplinar de este concepto.

Dentro de las intenciones de las actividades desarrolladas y el objetivo de esta aproximación al contexto de Altos de la Florida, se encuentra la construcción de un nuevo humanismo, donde la persona vuelve a estar al centro de la vida y se descartan los saberes, valores y conocimientos de cada miembro de la sociedad. El barrio se caracteriza por encontrarse al límite de la huella urbana construida, ser el espacio de transición entre la ciudad formal y la zona rural perteneciente a la Sabana de Bogotá, lo cual crea una particularidad al lugar y sus habitantes por convertirse en un área guiada por una dualidad que se construye con aportes de ambas realidades, creando puentes entre las actividades rurales, el cultivo, conocimientos agrícolas, el potencial de consolidar una economía sostenible y emprendedora desde las artesanías en relación a los saberes propios de las personas provenientes desde distintas regiones de Colombia y el vecino país Venezuela.



2. En contexto

El Municipio de Soacha pertenece al departamento de Cundinamarca, su territorio está conurbado con el de Bogotá, capital de Colombia. Según el informe Construyendo soluciones sostenibles, Soacha actualmente está organizado por seis comunas y dos corregimientos, compuesto por 368 barrios de los cuales, 152 son informales y/o con inseguridad jurídica de la tenencia, sin titulación y con un precario suministro de servicios públicos (en algunos casos inexistente). La mayoría de estos barrios se encuentran ubicados en zonas de alto riesgo que presentan distintos grados de amenaza por fallas geológicas, deslizamientos e inundaciones. (UNHCR-ACNUR. 2012, junio)

Es importante resaltar la historia precolombina de Soacha, pues es uno de los asentamientos humanos más antiguos de Colombia, con más de 12.000 años de historia, donde se han encontrado evidencias de la presencia humana en la región, por medio de los pictogramas hallados en el territorio. Por varios siglos, esta región fue ocupada por el pueblo originario de los Muisca, además de ser un importante territorio de la confederación Muisca antes de la colonia española. (Historia del municipio de Soacha, s. f.) Hoy en día, se intenta recuperar y reconocer los vestigios de la cultura del pueblo Muisca, que por tantos años fue olvidado y prohibido debido a los procesos colonizadores de la Corona española. Es así, que en la actualidad por medio la enseñanza de algunas de sus palabras del lenguaje Muisca y recuperación de sus tradiciones ancestrales, se busca dar reconocimiento a esta comunidad.

El contexto en específico es Altos de la Florida, como se menciona anteriormente, se encuentra ubicado al suroccidente del municipio, en la comuna 6 de Soacha. Su proceso de poblamiento, de acuerdo con la memoria de sus habitantes, se da a finales de los años 80s e inicios de los 90s, cuando comenzó a ser poblado y asentado por familias en viviendas autoconstruidas con materiales reciclados y recolectados por ellos mismos. (UNHCR-ACNUR. 2012, junio). Poco a poco, el barrio fue creciendo con la llegada de más familias a causa del desplazamiento forzado por el conflicto armado interno colombiano, el desplazamiento intraurbano e interurbano, la pérdida de vivienda y/o empleo y el alto nivel de pobreza del país a lo largo del siglo XX, entre otro. A raíz de esto, se formaron varios sectores de Altos de la Florida con el aumento de la población y la ocupación del territorio, lo que causó diversas problemáticas, hoy evidenciadas en el sector, como son la carencia de servicios públicos,

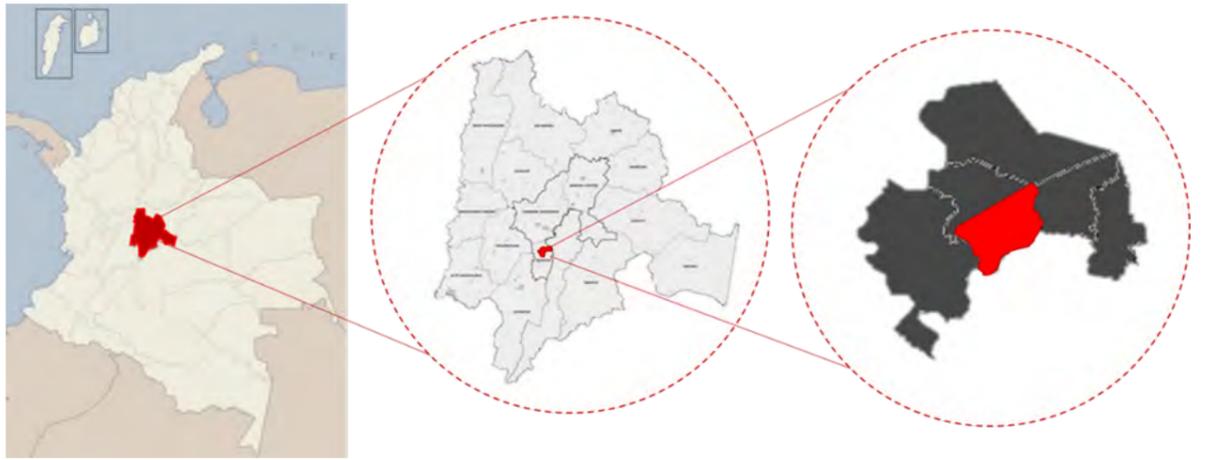


Ilustración 1

Ubicación (De izquierda a derecha) Mapa de Colombia, Departamento de Cundinamarca, Comunas del Municipio de Soacha demarcado a No. 6 [Autor: RWYC]

especialmente de acueducto, la carencia de espacios públicos, recreativos, educativos y de salud, la inseguridad por microtráfico o pandillas que se encuentran, lo que continúa generando mayor marginalidad y precariedad en el barrio.

En el barrio, se identifican lugares patrimoniales que requieren de reconocimiento y protección patrimonial por parte de la comunidad y del Estado, para que no continúe el deterioro y el olvido de estos. Algunos de ellos son: el cerro de las tres cruces, lugar ancestral de los muisca donde llamaron la “montaña sagrada”, es un punto estratégico para el barrio, pues desde ahí, podemos ver toda la sabana de Soacha, y contemplar los humedales más importantes. Es también el final del recorrido del viacrucis realizado por la comunidad en la celebración de semana santa, lo que permite atraer turismo al sector, debido a esta actividad. El segundo hito es el árbol del amor, mide más de 12 metros de alto, y es el único árbol que sobresale en este sector por su grandeza, la comunidad lo reconoce como un punto de concentración, de historia y de patrimonio para el barrio. Por último, está la cancha “la muralla”, esta fue antiguamente, como cuentan sus habitantes, una gran muralla hecha en adobe, un sistema constructivo ancestral representativo de Colombia. Hoy en día, en este lugar funciona una cancha de fútbol delimitada con neumáticos. Debido a que es el único espacio deportivo del barrio, cada domingo recibe a más de cien niños y niñas para que puedan recibir clases de fútbol.



2.1. Las personas que viven el barrio (dinámica social con los líderes sociales)

Con lo anterior mencionado, el barrio en la actualidad tiene dinámicas distintas al resto del municipio de Soacha, por ser un barrio que nació de la informalidad, la comunidad se organizó para conseguir la legalización del barrio, y el reconocimiento por parte de la alcaldía municipal. Es así como se crearon juntas de acción comunal, por cada sector de Altos de la Florida, en busca de mejorar la calidad de vida de toda la comunidad, encabezado por lideresas y líderes sociales que han motivado y fomentado proyectos artesanales, culturales y ambientales, aun así, son numerosas las luchas que este barrio debe iniciar, como el acceso a los servicios públicos, infraestructuras públicas al servicio de la comunidad (colegios, bibliotecas, centros culturales, centros de salud, entre otros.), y un espacio público adecuado.

En el barrio, existen actores importantes en la construcción del territorio, comunidad y liderazgo, como son las Fundaciones y asociaciones, que incentivan por medio de talleres de expresiones artísticas y/o deportivas, como la música, las artes plásticas y el deporte, a todos los niños y jóvenes del sector. Estos talleres son instruidos por jóvenes líderes del sector, quienes alguna vez participaron en estos mismos talleres, y que hoy continúan trabajando por la recuperación cultural del barrio, el reconocimiento de su patrimonio, incentivar a más niños y jóvenes en el liderazgo de su barrio y procurar mejorar su calidad de vida, y la de su comunidad. De esa forma, surgieron proyectos que tienen como objetivo apoyar y guiar a los jóvenes del sector para construir su proyecto de vida, y obtener la oportunidad de estudiar una carrera profesional en un espacio de creatividad y liderazgo.

3. La cultura en el barrio

La diversidad cultural en Altos de la Florida es una herencia y un encuentro de diferentes dinámicas traídas de varias regiones de Colombia, un encuentro que se llevó a cabo por las diferentes historias, pigmentadas por las problemáticas sociales e históricas como el desplazamiento forzoso, anteriormente explicado, que vivieron muchas de las personas que habitan actualmente en el barrio. Siendo Altos de la Florida un lugar que conecta las dinámicas de la ciudad formal con las dinámicas de la vida rural, gracias a encontrarse en medio de ambos contextos. Como se explica la cultura representativa de Altos de la Florida nace a partir del encuentro social, debido a que el barrio se encuentra en la periferia del municipio de Soacha, pues permite ser un lugar de llegada y de asentamiento, ya que se encuentran espacios baldíos para la expansión de vivienda informal. Esta herencia cultural ha tenido un constante cambio y expansión en la comunidad, conformando así unas características artísticas, productivas, recreativas, artesanales y gastronómicas únicas del lugar.

Las personas no trajeron la violencia que vivieron, la cual los llevó a habitar esta comunidad, sino que, con ellos trajeron esperanza para salir adelante y poder surgir después de la situación que experimentaron, pues esta esperanza estaba llena de cultura, patrimonio y dinámicas sociales, pues muchas personas aplicaban su conocimiento o su habilidad artística característica de su región para poder vivir el día a día. El contexto, al ser un lugar con bastantes retos, permitió que la creatividad de las personas se desarrollara en soluciones a los distintos problemas que se enfrentaron. El barrio al no tener acceso a servicios públicos básicos, dificulta cultivar o realizar alguna actividad que necesite de estos servicios. Pues con sus conocimientos y las necesidades del sector, les permitió establecer unidades productivas adaptadas a las condiciones del lugar y lo que éste les proveía.

Con la anterior introducción podremos explicar cómo la cultura en Altos de la Florida es influida por el contexto y las condiciones topográficas, sociales, económicas y políticas, dando a conocer las diferentes actividades y grupos que se conformaron en el barrio a partir de estas condiciones. En primer lugar, debemos hablar de las mujeres líderes que han conformado un grupo de mujeres encargadas del cultivo de huertas. Estas mujeres se han organizado para establecer puntos en la comunidad, para cultivar huertas que producen diferentes alimentos para sus familias, de esa forma 40 mujeres de Altos de la Florida cultivan ayudando a colegios, fundaciones y familias que necesitan de esta cosecha. Estos puntos

de huertas son dispuestos en las fachadas de sus viviendas, en sus patios y terrazas usando principalmente materiales reciclables. El punto principal de los cultivos es el centro de huertas, un espacio construido a partir de guadua, este lugar se encuentra al lado del comedor comunitario, en función de usar estas cosechas para cocinar los alimentos que se requieren. Un dato importante para entender las estrategias que estas mujeres han desarrollado para suplir las necesidades como la falta del servicio de agua, es cultivar principalmente plantas de clima seco, y desarrollar una estructura de botellas y plásticos que ayudan a reciclar el agua que las plantas aspiran, permitiendo un ciclo en el agua en la propia planta.

En segundo lugar, debemos hablar de la mano artesana, pues en el barrio se han conformado diversos grupos que usan sus manos para crear diferentes productos a partir del reciclaje, mayormente compuesto y liderado por mujeres, donde se puede encontrar a mujeres tejedoras, mujeres que hacen productos con

botellas, mujeres que hacen joyería con semillas u objetos reciclados, y hombres que construyen mobiliario a partir de llantas, estibas o madera reciclada. También se ve el desarrollo de pinturas realizadas por mujeres y hombres de la tercera edad, donde estas actividades son promovidas por la fundación Codo a Codo, una fundación que permite el aprendizaje y desarrollo artístico en los jóvenes y adultos mayores.

En tercer lugar, debemos nombrar las dinámicas artísticas enfocadas en la danza y la música promovidas principalmente por jóvenes, donde ellos han podido desarrollar sus habilidades artísticas gracias a los espacios de autogestión que ofrece la fundación codo a codo, pues estos espacios les permiten educarse y enseñar a otros jóvenes interesados. Gracias a las fundaciones anteriormente mencionadas, ellos han podido construir su propio proyecto, nombrado FRAGMENTOS, espacializando estas dinámicas a las instalaciones de la casa juvenil fragmentos, pues allí podrán desarrollar sus actividades artísticas.



Ilustración 2

Cancha de fútbol “La muralla” [Fuente Tejido diagonal]



Ilustración 3

Casa de la juventud Fragmentos y calle acceso principal al barrio Altos de la Florida. [Fuente: RWYC]

4. Primera aproximación Fundación Proyectos de vida.

Los días 29 de septiembre del 2021 y el 1 de octubre del mismo año, se llevaron a cabo en la Fundación Proyecto de vida, dos talleres en los cuales se buscó orientar a niños y jóvenes de la comunidad acerca de lo que es el patrimonio y las distintas connotaciones que tiene este término, partiendo del contexto socio cultural en el cual se sitúa el barrio.

La actividad contó con la participación de integrantes del colectivo “Tejido diagonal” y el comité nacional de Reconnecting with your Culture (RWYC) Colombia. La participación de ambas partes se propone a comprender las dinámicas del sector, de modo que, sea posible desarrollar intervenciones y actividades que nacen desde la misma comunidad, evitando de esta forma un proceso de intervención impositiva, desconociendo el contexto en el que se desea trabajar, dejando a un lado los intereses y necesidades de las personas.

Para entender un poco más de las partes participantes de estas actividades, es oportuno mencionar los objetivos de cada uno. El colectivo Tejido diagonal (2021), es un colectivo interdisciplinar, que a través de la cultura, del arte, el patrimonio, la artesanía y la productividad busca desarrollar una arquitectura digna para los barrios autoconstruidos, construyendo esto colectivamente.

Por su parte, RWYC Colombia, siguiendo los lineamientos y objetivos del programa pedagógico internacional homónimo del año 2020, está enfocado en reconocer, promulgar y preservar, el aspecto cultural y patrimonial de las comunidades del mundo, siendo un insumo para la construcción en comunidad de una sociedad sostenible y equitativa para todos sus integrantes, esto gracias a la implementación del método pedagógico en la formación escolar de niños, niñas y jóvenes. Con lo anterior, se busca que los jóvenes estudiantes y la nueva generación, participen en los procesos educativos y de formación que respondan a los objetivos de desarrollo sostenible que fundamentan el programa pedagógico RWYC, los cuales son los ODS No. 4 Educación de calidad, No. 10 Reducción de las desigualdades y No. 11 Ciudades y comunidades sostenibles “la necesidad de otorgar una nueva centralidad al papel que la cultura puede y debe desempeñar en el desarrollo sostenible y en el mundo futuro. De hecho, sin la cultura, es difícil ver cómo se pueden articular políticas y acciones que sean compartidas y participativas, las cuales son de vital importancia tanto en el presente como en el futuro” (Schafer, 2021).



Ilustración 4

Placas Fundación Proyecto de Vida [Fuente: RWYC]



Ilustración 5

Placa construcción Fundación Proyecto de Vida [Fuente RWYC]

4.1 La dinámica de la actividad

Las actividades toman como base el método RWYC, definido en la guía accesible del método como “un método educativo creado por el Centro Internacional de Investigación Esempli di Architettura y la Cátedra UNESCO Forum Universidad y Patrimonio Cultural. El método pedagógico es un proceso ordenado en el cual los niños, niñas y adolescentes con la ayuda de sus docentes, madres, padres y representantes realizan la búsqueda de algún patrimonio cultural, lo dibujan y cuentan su experiencia” (Flores, 2022). Este se desarrolla en tres momentos (el viaje, la búsqueda del tesoro y el trabajo comunitario) con estos pasos, los niños, niñas y jóvenes participantes podrán desarrollar una mayor sensibilidad a su entorno, identificar y construir una interpretación de la cultura y el patrimonio de su comunidad, realizar aproximaciones cartográficas que nacen desde su propia experiencia, recorrido, diálogo intergeneracional y comunitario, siendo así como las personas de la comunidad son las que construyen un panorama cultural desde sus saberes, tradiciones y modos de habitar.

Como herramienta comunicativa y aprendizaje se utiliza el dibujo, entendido como un lenguaje universal capaz de sobrepasar todo tipo de fronteras y barreras idiomáticas, siendo un lenguaje que construye un diálogo entre las intenciones del autor y el espectador. Es importante aclarar que, el dibujo no limita a los estudiantes a un campo artístico únicamente, el dibujo se caracteriza por una naturaleza interdisciplinar, que les permite construir un hilo conductor entre las distintas disciplinas y campos del conocimiento humano.

Las actividades se realizaron en la fundación Proyecto de vida, allí la coordinadora designó un espacio específico para realizar el taller, enfocado a niños y jóvenes en un rango de edad entre los 7 y 17 años.

Para iniciar con dicha actividad y construir un contacto directo con los niños y jóvenes, creando un espacio de inclusión y diálogo donde todos fueran partícipes, se hizo una mesa redonda. Iniciamos con una serie de preguntas acerca del patrimonio, que cómo podían encontrar este concepto en su entorno, en su barrio, etc. Así que, a partir de un juego, ellos empezaron a nombrar elementos y espacios tangibles emblemáticos como la Plaza de Bolívar; algunos de los chicos se mostraban algo confundidos con este término, y otros desinteresados, así que, para orientar un poco el rumbo de trabajo, agregamos algunos ejemplos en los cuales, los jóvenes, podrían conformar una concepción

más clara de lo que es el patrimonio. Luego de dicha introducción al concepto, pasamos a la parte donde los jóvenes, a partir de lo dialogado, intentaran plasmar lo que ellos consideraban patrimonio a partir de un dibujo, pero muy pocos tenían claro cómo graficar su percepción de patrimonio, en este punto tuvimos que hacer un trabajo más individual escuchando lo que querían expresar con su dibujo, en función de orientarlos y darles una idea más clara de cómo podrían representarlo.

En este momento logramos identificar aspectos claves sobre cómo el término “patrimonio” adopta diferentes conceptos e ideas teniendo en cuenta un contexto que contempla problemáticas sociales y condiciones de vida específicas. Donde los espacios habituales se empiezan a resignificar partiendo de las vivencias que surgen en la comunidad. Algunos de los espacios plasmados por los jóvenes eran la cancha de fútbol, un ejemplo claro de cómo a partir de las dinámicas y actividades que se dan en determinado espacio, cada joven le asigna valores específicos que permiten que lo cataloguen como patrimonio, puede ser por el hecho de que un deporte como el fútbol les permita reunirse, compartir, expresarse, crear vínculos y despertar diferentes emociones, les da la oportunidad de valorar este espacio.



5. Resultados de esta primera experiencia.

En esta primera experiencia encontramos representaciones interesantes que nos permitieron identificar espacios y dinámicas en el barrio que tienen un valor especial para los jóvenes y que es necesario que ellos reconozcan la importancia de lo que consideran como patrimonio, cómo esto los identifica y les permite apropiarse de lo tangible e intangible dentro de sus concepciones de patrimonio.

Fue una actividad con muchos aprendizajes y mucho conocimiento compartido, porque además de que muchos jóvenes no lograron expresar todo en un dibujo, si logramos conectar con muchos de ellos, reírnos de sus ocurrencias, conocer sus diversas y sinceras historias, nos hizo entender que este tipo de actividades son muy necesarias ya que permiten y crean espacios donde los jóvenes puedan expresarse libremente.



Ilustraciones 6, 7, 8

Desarrollo actividades de dibujo [Fuente: Tejido Diagonal]



5.1. Taller a desarrollar

Con base en esta interesante actividad, se plantea el proyecto “Dibuja tu patrimonio” dado a partir de las vivencias y condiciones específicas que surgen dentro del barrio Altos de la Florida en Soacha, resaltando la importancia de abordar aspectos anteriormente mencionados y cómo a partir de dichas dinámicas, los habitantes, específicamente los niños, empiezan a identificar aspectos de lo que es el patrimonio dentro de su comunidad y de igual forma entender su patrimonio cultural, desde elementos como la memoria y las vivencias que trascienden en las generaciones y en los intercambios sociales, dados por la mezcla de diferentes grupos étnicos y culturales para apropiarse de éstos. Haciendo uso del dibujo como una herramienta de representación, siendo este el lenguaje universal; permitiendo que los jóvenes se apropien de su territorio por medio de recorridos, diálogos comunitarios y reflexiones personales que los permitan llegar a reconocerse como una herencia cultural y así mismo, a reconocer el valor de su territorio y las personas que habitan en éste.

5.2. Plan de trabajo

El plan de trabajo proyectado tiene una duración de cinco meses, se enfocará a niños y jóvenes de 7 a 17 años, donde se formula una serie de clases progresivas, partiendo de una reflexión respecto a quiénes somos. Donde los jóvenes logren identificar en primera instancia su esencia, su valor, sus características y todos los aspectos, que de una u otra manera tienen una influencia en el ser. Desde un contexto social, las herencias culturales de la familia y el territorio, elementos importantes que constituyen un gran legado, que hace parte de nosotros y que nos forma como individuos.

Con base en esta contextualización, pasamos al desarrollo del concepto “patrimonio” partiendo de la subjetividad y complejidad del mismo, donde los jóvenes lograrán discernir lo que es el patrimonio material e inmaterial, representado en espacios de su cotidianidad y en las personas que los rodea, definiendo el patrimonio a partir de autoanalizarse, escuchar al otro, de compartir vivencias, de resignificar momentos y espacios. Trabajando simultáneamente en elementos gráficos, que permitan expresar los

pensamientos y conclusiones que van teniendo en este bonito proceso de identificar lo que es el patrimonio, haciendo uso de diferentes técnicas y materiales artísticos como lápices, pintura, collages, entre otros, que les permitan explorar las formas de plasmar sus ideas y conclusiones hacia los demás.

Para llegar a un punto final donde los jóvenes puedan escoger lo que para ellos representa mejor el patrimonio, y en base a esta decisión, pueden empezar todo un proceso creativo, donde logren crear un producto basado en sus criterios, de modo que, puedan jugar con los elementos y materiales implicados en dicha representación, el espacio de exposición y cómo todos estos elementos contarán una historia.

Como producto de culminación, se realizarán una serie de murales donde se plasmen estos productos realizados por los jóvenes, en un espacio donde surgen dinámicas de congregación, de compartir, de relacionarse, denominado “La muralla” una cancha de fútbol; espacio considerado como patrimonio de la comunidad, con el fin de poder plasmar las ideas de estos jóvenes en un lugar que posea un valor especial para ellos.



6. CONCLUSIONES DE LA EXPERIENCIA

Altos de la Florida es un territorio donde, por situaciones forzosas, confluyen personas de distintos lugares de Colombia. Allí es posible encontrar una gran mixtura de herencias culturales y patrimoniales, dando como resultado una serie de dinámicas híbridas que construyen un sentido e identidad particular al barrio y sus habitantes. Dicha identidad ha permitido que la comunidad genere procesos de liderazgo, luchando contra la estigmatización negativa que sufren los asentamientos informales, demostrando que son una comunidad llena de historia, resiliencia y resistencia.

En Altos de la Florida, la juventud juega un papel muy importante en los cambios sociales de su comunidad, procurando finalizar los años de violencia, el conflicto armado, el microtráfico y la inseguridad, entre otras; a causa del abandono por parte del Estado y las pocas oportunidades para los habitantes.

Dicho esto, vemos la gran oportunidad de aportar a la construcción y fortalecimiento de su identidad territorial a partir del desarrollo del “Taller dibuja tu patrimonio”, trabajando con la juventud en un proceso de reconciliación y reconstrucción de la memoria histórica, aprovechando todas las potencialidades del territorio y la misma comunidad.

BIBLIOGRAFÍA

Blanco-Uribe, A., Echeverry, K., Niglio O. (2021) *Hacia una educación humanista. Conocer el patrimonio cultural para rediseñar el futuro. Horizontes y perspectivas del paisaje* (367-381) México: Academia mexicana del paisaje.

Flores, A., Bravo, B. (2022) *Guía accesible del método pedagógico Reconnecting with your Culture*. Roma: EdA Esempli di Architettura. <http://esempiarchitettura.it/sito/wp-content/uploads/2022/03/RWYC-BOOK-2022.pdf>

Historia del municipio de Soacha. (s. f.). Alcaldía Soacha. Recuperado 4 de abril de 2022, de <https://www.alcaldiasoacha.gov.co/NuestroMunicipio/Paginas/Historia.aspx>

Schafer, P., Niglio, O. (2021), Tokyo Charter. *Reconnecting with your culture. Education, Culture, Heritage and Children*, IN “EdA Esempli di Architettura”, Vol.2. August, 2021

http://www.esempiarchitettura.it/sito/journal_pdf/PDF%202021/15.%20TOKYO%20CHARTER%20EDUCATION_2021.pdf

UNHCR-ACNUR. (2012, junio). *Construyendo soluciones sostenibles*. https://www.acnur.org/fileadmin/Documentos/RefugiadosAmericas/Colombia/2013/TSI_Cundinamarca_AltosdeF_Soacha_octubre2013.pdf

Ilustraciones 9

De izquierda a derecha: RWYC Internacional, RWYC América, RWYC Colombia [Fuente: RWYC]



Ilustraciones 10

Logo oficial del Colectivo Tejido Diagonal [Fuente: Tejido Diagonal]

5.3. Cómo este plan de trabajo se vincula a la comunidad.

Con la realización de este proyecto, se espera que, además de inculcar el sentido de pertenencia por su territorio, sus costumbres, vivencias y la herencia cultural que se ha desarrollado con el paso del tiempo; los niños, jóvenes y adultos residentes adquieran un sentido de cuidado al patrimonio material, valorando los espacios en los cuales habitan.

Por otro lado, se espera formar líderes de la comunidad, que a largo plazo sean agentes de cambio y continúen promulgando y construyendo una definición de patrimonio desde su cultura local, de modo que, sea posible potencializar los lugares que hacen parte de su historia, conservando este legado y contribuir a la reconciliación con la memoria a través del arte, del reconocer, perdonar y resignificar espacios, personas y vivencias, mejorando las condiciones de vida en sociedad.

a cura di:

*Piero
Chiabra*

*Associazione
DiGenova*

Una nuova Bauhaus per una nuova : Europa

Diceva Winston Churchill che "alcuni vedono il capitalismo come una tigre da abbattere, altri come una vacca da mungere. Pochi lo vedono per quello che è: un cavallo che trascina un carico molto pesante".

New European Bauhaus

[Home](#) [About](#) [Get inspired](#) [Get involved](#) [Press & media](#) [Stay in touch!](#)[European Commission](#) [New European Bauhaus](#)

beautiful | sustainable | together

The New European Bauhaus is a creative and interdisciplinary initiative that connects the [European Green Deal](#) to our living spaces and experiences.

The New European Bauhaus initiative calls on all of us to imagine and build together a sustainable and inclusive future that is beautiful for our eyes, minds, and souls. Beautiful are the places, practices, and experiences that are:

- **Enriching**, inspired by art and culture, responding to needs beyond functionality
- **Sustainable**, in harmony with nature, the environment, and our planet
- **Inclusive**, encouraging a dialogue across cultures, disciplines, genders and ages

Qualcosa di simile si potrebbe dire per le Istituzioni Europee: alcuni le vedono come un mostro burocratico da abolire, altri come delle dispensatrici di fondi per gli scopi più svariati: ma pochi le vedono nella loro vera essenza: delle benemerite “think tank”, creatrici di azioni che hanno cambiato l’idea stessa di Europa, abolendo le guerre, promuovendo la crescita economica, la certezza delle regole, la promozione dei diritti individuali e collettivi.

E, ciò che è importante, queste istituzioni continuano a pensare. E, pensando, si rendono conto delle emergenze del pianeta, e si rendono conto che un radicale cambio di passo è necessario per salvare il nostro concetto stesso di civiltà, e un modo di vivere accettabile per tutti noi.

E da queste elaborazioni è scaturito il Green New Deal. E da queste elaborazioni è scaturita la New Bauhaus Initiative.

Molti (tutti?) sanno cos’è il Green New Deal (molti, naturalmente, ricadono nel secondo caso: sanno solo che è un possibile grande dispensatore di soldi, ma tant’è...). Ma che cos’è la New Bauhaus Initiative?

Forse, per spiegare cos’è l’iniziativa della “nuova Bauhaus” bisognerà accennare prima a cos’era, cos’è stata la Bauhaus.

La Bauhaus era un movimento artistico, architettonico e letterario, nato in Germania subito dopo la fine della Prima guerra Mondiale, e attivo dal 1919 al 1933, fondato dall’architetto Walter Gropius, assieme ad altre prominenti figure culturali della Germania di Weimar. Il programma della Bauhaus era quello di rivendicare la compatibilità tra produzione industriale e creatività artistica, immaginando lo sviluppo di una nuova estetica, e di una «bellezza trasfigurata», che fungesse da preludio ad un rinnovamento del modo di vivere e ad una trasformazione della Società.

Questa non era una idea originale, già i futuristi italiani l’avevano teorizzata, ma c’era una importante differenza: mentre per i futuristi lo sviluppo della nuova estetica era un’opera elitaria, appannaggio delle avanguardie spinte dal loro “sacro fuoco” innovatore, per Gropius la nascita della “nuova bellezza” doveva essere un fenomeno condiviso. Un processo in cui milioni di artigiani avrebbero, sulla base delle funzioni dei loro manufatti, andando al di là

della “decorazione” fine a sé stessa, scoperto e sviluppato una nuova bellezza nel costruirli ottimizzati per la loro funzione, e per la produzione industriale.

“... La pittura e la scultura decolleranno verso il cielo dalle mani di un milione di artigiani, il simbolo cristallino della nuova fede nel futuro”. Così diceva Gropius. Un progetto di realizzazione di un nuovo modo di costruire, di concepire la bellezza, l’estetica, in ultima analisi, di vivere.

Il movimento ebbe successo. La Bauhaus attirò l’attenzione e ispirò grandi architetti come Le Corbusier e Ludwig Mies van der Rohe (quest’ultimo divenne uno dei principali esponenti del movimento), artisti quali Kandinsky e Klee. Il risultato di tutto questo lavoro, ispirato dalla Bauhaus ma elaborato da molteplici fonti, fu molteplice, e portò, nell’ambito soprattutto dell’architettura e del design, alla nascita del cosiddetto “stile razionalista”, che ha cambiato completamente il nostro modo di concepire la casa, gli edifici, la comunità.

Ma, spesso, i sogni non reggono all’impatto con



la realtà. E la realtà del XX secolo è quella di una massiccia ristrutturazione della società, della crescita a dismisura delle periferie urbane, e, dopo la seconda guerra mondiale, la necessità vitale di fornire un alloggio a milioni di persone senza tetto, alloggi vivibili e che soddisfino le loro necessità fondamentali. Questo, unito ad alcuni personali convincimenti di alcune delle figure più rappresentative del movimento razionalista (sia Gropius che le Corbusier erano comunisti), determina una mutazione. Da un lato, la “funzione” che il manufatto doveva soddisfare si identifica sempre più con il soddisfacimento dei bisogni puramente materiali degli utenti, trascurando progressivamente, e alla fine ignorando, le necessità spirituali, e il bagaglio culturale, empatico, delle tradizioni sociali degli individui e delle popolazioni coinvolte. Dall’altro, la necessità di costruire molto, di costruire in fretta, pone sempre più questi progetti nelle mani di grandi organizzazioni burocratiche, preoccupate essenzialmente di fornire alloggi purchessia, e molto meno delle necessità di socialità, di soddisfazione “empatica”, di servizi non materiali.

Da qui una profonda crisi.

Vivere in questi enormi quartieri, con case tutte uguali (i “casermoni”), disumanizzate (Le Corbusier definiva l’abitazione una “machine a habiter”...) fa sì che la gente si senta “oppressa” a viverci. Chi può scappa, sceglie altre tipologie abitative, più umanizzanti, come le villette unifamiliari: magari decorate in stile tirolese, magari con i nanetti nel giardino, non proprio corrispondenti ai canoni del “superamento della decorazione” e alla “bellezza funzionale”, ma meglio rispondenti alle sue sensibilità individuali. I grandi progetti edilizi restano abitati dalle classi sociali più umili, che non hanno altri posti dove andare, e non hanno, all’interno di quei progetti, spazi e occasioni di socializzazione, e di condivisione di valori. Si verificano infiltrazioni criminali, degrado, materiale e morale. E gli eterei progetti per una nuova estetica, per un nuovo modo di abitare, diventano degli inferni sulla Terra. Qualche esempio in Italia: Scampia, lo Zen di Palermo. Progetti che, al loro esordio, furono etichettati come superbe manifestazioni della “nuova architettura” (Lo Zen di Palermo, ad esempio, fu progettato da uno dei più grandi architetti razionalisti italiani, Vittorio Gregotti, che per questa realizzazione fu insignito di un importante premio di architettura), e che falliscono miseramente il loro scopo.

E oggi? Perché, allora, parlare oggi di una “Nuova Bauhaus”? Perché oggi abbiamo un nuovo punto a nostro favore, una nuova speranza:

La Rete.

Pur tra mille abusi e problemi, la Rete permette di collegare, in tempo reale, milioni di persone. Di scambiare voci, testi, immagini, programmi, documenti complessi. Permette alle persone di parlare tra loro, indipendentemente dalla loro locazione geografica. Premette di condividere, profondamente, in dettaglio, idee.

E premette di partecipare, in modo condiviso, a progetti.

Ecco quindi che il vecchio sogno della Bauhaus, quello di arrivare ad elaborare una nuova estetica, legata ad una nuova società e ad un nuovo progetto di vita, in modo condiviso, tramite l’opera “di un milione di artigiani”, come diceva Gropius, e tramite la fioritura di progetti di proposte autonomamente elaborate, che vengano composti a formare parte di un unico affresco, questo sogno può tornare in vita.

Tutto questo non è utopia: succede già.

Molte aziende utilizzano il cosiddetto “crowdsourcing” per la progettazione dei propri prodotti. Ad esempio, le grandi aziende automobilistiche invitano i loro “fan club” su Internet a esprimere idee e proposte per determinare la linea dei nuovi modelli di autovetture da lanciare sul mercato. Anche se la maggior parte dei suggerimenti non sono utilizzabili, alcune idee valide solitamente alla fine emergono. E quelle idee consentono di lanciare sul mercato un prodotto la cui immagine e le cui specifiche sono maggiormente condivise dagli utenti, e che quindi potrà avere un maggiore successo di vendite. Altre cose allo studio sono la “crowdwisdom”, per applicare la condivisione alle decisioni di management, e la



a cura di:

G. Marciano

S. Siega

Nuove tecnologie: educazione al volo, il ruolo della scuola

Abstract

L'avvicinarsi di tecnologie didattiche nella scuola, dalla tavoletta cerata a oggi, è avvenuto per alzare la qualità e l'efficienza della didattica che un docente attua per trasmettere saperi, far acquisire abilità, sviluppare competenze nei discenti. Nessuna tecnologia è a priori "didattica", se prima non viene valutata nei tempi e modi in cui può contribuire al miglioramento della scuola. In attesa di ulteriori studi, questa qui raccontata è una prima prova sul campo dei potenziali offerti dall'ultima generazione di APR, aeromobili a pilotaggio remoto, comunemente definiti "droni". Sulla base delle premesse prima illustrate, e in attuazione dell'art. 6 del DPR 275/99 (Regolamento Autonomia Scolastica), tra il maggio 2021 e l'aprile 2022 sono state promosse e svolte con successo due sperimentazioni di impiego a scuola e un corso di formazione per docenti (Educazione al volo – catalogo ministeriale SOFIA ID 60418 – 1 CFU) di cui qui si illustrano brevemente le caratteristiche.

The succession of educational technologies in schools, from the waxed tablet to the present day, took place to raise the quality and efficiency of teaching that a teacher implements to transmit knowledge, acquire skills, develop skills in learners. No technology is a priori "didactic", if it is not first evaluated in the times and ways in which it can contribute to the improvement of the school. Pending further studies, this is a first field test of the potential offered by the latest generation of UAVs, remotely piloted aircraft, commonly referred to as "drones". Based on the premises illustrated above, and in implementation of art. 6 of Presidential Decree 275/99 (Scholastic Autonomy Regulation), between May 2021 and April 2022 two school employment trials and a training course for teachers were promoted and successfully carried out (Flight education – SOFIA ID ministerial catalog 60418 – 1 CFU) whose characteristics are briefly illustrated here.

Keywords

Droni
UAV
APR
Educazione civica
Educazione al volo

Regole dell'aria
Scuola digitale
Robotica educativa
LRE

1. Dalla “Robotica educativa” all’ “Educazione al volo”

Negli scorsi vent’anni è stata la “robotica” a ispirare e motivare impegno, studio e ricerca nelle scuole. A dare vita ad esperienze di didattica attiva per le discipline oggi comprese negli ambiti S.T.E.M e S.T.E.A.M.. Le prime scuole ad avventurarsi in questo campo furono nel 2002 quelle della sperimentazione “Costruiamo un robot” condotta dall’IRRE Lombardia, ITD-CNR di Genova e Museo delle Scienze di Milano. A seguire quelle piemontesi coinvolte nel progetto dell’IRRE Piemonte “Robot @ scuola” (2005-2007). Negli anni successivi la crescita di esperienze in tutta Italia anche grazie la promozione della competizione mondiale “Robocup jr” curata dalla Rete di scuole “Robocup Jr – Italia” (2009-2018). Dal 2015 coi fondi del Piano Scuola Digitale del MIUR in pratica tutte le scuole italiane si sono dotate di modelli e kit idonei a fare esperienza di costruzione e programmazione di piccoli robot, e “gare” di robotica sono fiorite in ogni borgo d’Italia. Abbinando il “coding” alla “robotica”. Nei prossimi anni si intuisce che potrebbe essere “il volo stabilizzato” il nuovo campo di attenzione per i giovani studenti appassionati di tecnologie innovative, e lo “spazio aereo” il terreno da esplorare e studiare attivamente.

Con la scuola sfidata a una nuova “educazione” da proporre: l’ “educazione al volo” rispettando il “codice dell’aria” e promuovendo la sicurezza necessaria di cui il Regolamento europeo detta norme e prevede severe sanzioni. Per avviare sempre più Istituti scolastici in questo nuovo settore tecnologico, stiamo replicando l’approccio e la metodologia didattica (LRE) che hanno favorito lo sviluppo nella scuola italiana della “Robotica Educativa” tra il 2002 e sino al 2020. In tal senso il know-how maturato dalla prima Rete nazionale di scuole “Robocup Jr Italia” [1] ci ha permesso di bruciare le tappe e condurre un’efficace azione di ricerca e sperimentazione, di cui qui pubblichiamo i primi esiti. Quelle che seguono sono le evidenze maturate su cui si può pensare di sviluppare un’offerta formativa nelle scuole che intendono approcciare questa tecnologia, valutarne le potenzialità di utilizzazione a scuola senza i rischi legali e materiali che si possono immaginare, quando un oggetto materiale vola sulle nostre teste.

2. Cenni di storia delle tecnologie del volo a pilotaggio remoto – 1849-2020.

Il primo tentativo di realizzare un aeromobile senza pilota a bordo risale al 1849, quando gli Austriaci attaccarono Venezia usando palloni aerostatici carichi di esplosivo, lanciati da terra ma anche dalla nave austriaca Vulcano. Alcuni dei palloni funzionarono, altri a causa del vento finirono per tornare indietro colpendo anche le linee di attacco austriache. I primi prototipi di velivoli senza pilota fecero la loro comparsa durante la Prima guerra mondiale, e venivano usati come bersagli volanti per addestrare i primi piloti di caccia. Un esempio è l’ “Aerial Target” del 1916, che veniva controllato mediante radiofrequenza. Nello stesso anno nasce l’aeroplano automatico Hewitt – Sperry, anche noto come “bomba volante”.

Questo modello concretizza l’attuale concetto di “aereo senza pilota”, controllato da una serie di giroscopi montati al suo interno. Nel periodo di tempo compreso tra le guerre mondiali, lo sviluppo tecnologico permise alle varie aziende militari di portare avanti progetti di conversione di alcuni modelli di aerei in APR, e alla nascita dei primi sistemi senza pilota che potevano essere operati dalle navi da guerra e controllati mediante un autopilota. La prima produzione in larga scala di APR risale però alla Seconda guerra mondiale. Nel campo che più ci interessa, quello dei droni per uso civile e in particolare per applicazioni non professionali, bisogna distinguere tra i modelli che volano in modalità “Acro”, anche conosciuta come modalità rates o modalità acrobatica, e quelli – i più recenti – che volano in “Modalità stabilizzata”, che in pratica è una modalità di volo assistito. In modalità ACRO con gli stick del radiocomando si controlla la velocità angolare di rotazione del drone sui tre assi, X, Y e Z. Se si spinge uno stick in avanti e lo si mantiene in quella direzione, il drone continuerà a ruotare su quell’asse ad una velocità costante, mentre in

modalità stabilizzata la rotazione viene bloccata dal Flight Controller per evitare che il drone si capovolga.

Sino all’affermarsi dei droni capaci di volo stabilizzato il pilotaggio di un drone richiedeva un impegno del pilota a mantenere la corretta spinta per mantenerlo in volo. Invece un drone capace di volo stabilizzato automaticamente torna in posizione neutrale, ovvero piana ed allineata con l’orizzonte, quando si lasciano andare le levette di controllo del radiocomando. Questo avviene grazie al Flight Controller – un computer di bordo che analizza i dati di giroscopio e accelerometro presenti e in pochi millisecondi calcola e trasmette ai motori gli impulsi necessari per livellare il drone. È come se ci fosse una mano invisibile che mantenesse il drone sempre livellato ogni volta che il pilota lascia i comandi. Da ultimo il ricorso a costellazioni di satelliti di geo-localizzazione (GPS) rendono il drone capace di un alto controllo sulla sua posizione (latitudine, longitudine, quota), tanto da poter svolgere rotte programmate, o anche calcolate dal drone, con precisione sorprendente. E anche di compensare in real time le derive provocate da fattori esterni come il vento. Grazie a queste evoluzioni il pilotaggio di un APR oggi può essere alla portata di tutti. Liberando il pilota dalla fatica del mantenimento in volo del drone, è possibile porre la sua concentrazione sulla “missione” da compiere. Missione che – per finalità scolastiche – è il “compito” da svolgere per esercitare competenze riferibili ai curricula disciplinari. È stato questo il tema della sperimentazione svolta nel 2021/22 a cura dell’ITIS Q. Sella.

3. Riferimenti di legislazione per il volo civile e normativa europea vigente dal 2021

Il 2021 ha visto l'entrata in vigore del tanto atteso nuovo regolamento europeo per i droni. I servizi attuativi delle prescrizioni emanate sono ancora in fase di completamento, ma per l'utilizzo "open category" è già chiaro cosa è necessario fare per essere in regola. Per cui è stato possibile formulare una sintesi di cosa è necessario fare perché un Istituto scolastico possa dotarsi di questa nuova tecnologia. Già dal 15 dicembre 2019 (emanazione della nuova edizione del regolamento ENAC - Ente Nazionale per l'Aviazione Civile), chi utilizzava droni sia per hobby che per lavoro veniva obbligato ad adeguarsi alla nuova normativa per continuare a volare. A seguire l'EASA (European Aviation Safety Agency) ha emanato il 31 dicembre 2020 la regolamentazione europea che introduce sostanziali novità sia per i produttori di droni (marcatura di classe europea) che per gli "operatori" (i proprietari) obbligati a registrarsi per ottenere i codici di identificazione (QR-code) da applicare sui droni operativi posseduti. Mentre per i produttori vige una fase transitoria in attesa che dal 1° gennaio 2023 entri in vigore l'obbligo di marcatura dei loro droni messi in commercio, per chi invece possiede e vuol far volare un drone gli obblighi di registrazione sono già vigenti. E questo è bene saperlo, se si posseggono o si vogliono acquistare dei droni. Anche i cosiddetti "inoffensivi", di peso inferiore ai 250 g., sono soggetti a queste regole. La formazione messa a punto e pubblicata su SOFIA ruota proprio attorno al come la scuola italiana possa organizzarsi a gestire l'attività di "Operatore della PA" nel momento in cui si dota di uno o più APR, e intende utilizzarli per le più svariate finalità.

4. "Imparare a volare" e/o "Volare per imparare"?

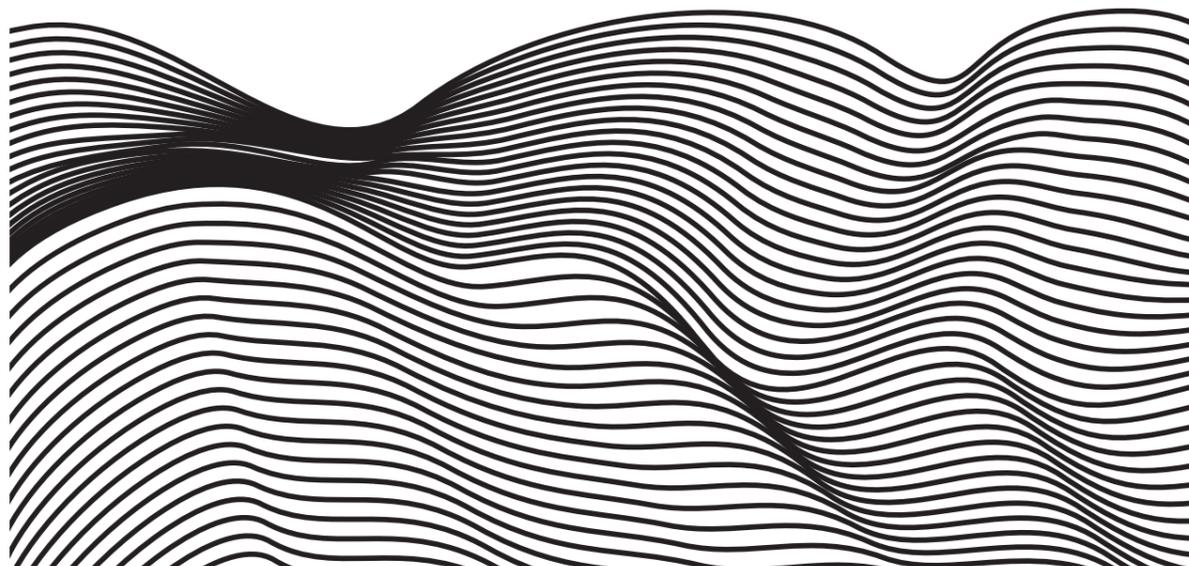
Ovvero: perché usare dei droni a scuola? Ovviamente per "volare per imparare", dato che la funzione di "scuola di volo" è già presente in molti Aeroclub, che stanno riorganizzandosi per rilasciare le certificazioni ai piloti di APR per finalità professionali (classe "specific"). Ma ancor più ci sentiamo di incoraggiare altri Istituti a conoscere le potenzialità che - anche in classe "open" - l'attività di volo può rappresentare. Perché abbiamo visto come il volo reale, ben più delle tecnologie virtuali, suscita emozioni e sfide rispetto a un contesto - il cielo e le tre dimensioni in cui si vola - che richiede competenze solitamente sopite e inesprese. Abbiamo visto che l'esperienza del pilotaggio remoto un contesto scolastico - laboratoriale, in cui un discente viene messo alla prova nel tentare di dominare le tecniche di pilotaggio remoto, stimola attenzione e concentrazione sui fattori in gioco, non ultimo nella rapida presa di autonoma coscienza dei propri limiti, motivando lo sforzo per il loro superamento. La realtà concreta di un drone in volo non ha pari con le percezioni alterate da visori 3D, tecnologie di "realtà aumentata" e altre tecniche che allontanano la persona dalla percezione diretta, e controllabile concretamente, di un ambiente reale, in cui imparare facendo volteggiare il proprio drone tra il suolo e il cielo, vicino - lontano da noi, attorno a noi a quote diverse. Da solo o in stormo con altri droni. Quanti studenti e docenti hanno avuto questa esperienza? Non sono disponibili dati o statistiche nel merito. Ma è facile trovare traccia sui social di docenti che utilizzano un drone nel tempo libero, e alcuni di questi lo portano anche scuola per farlo vedere ai ragazzi. Il contatto con alcuni di questi ha però confermato che non vi sono esperienze mirate ad avviare gli studenti a pilotare un (piccolo) drone, e nemmeno a informare su regole e attenzioni da avere per farne un uso sicuro, personale o a scuola.

PARTE SECONDA - A.S. 2021/22

Le sperimentazioni condotte e il primo corso di formazione per docenti (Educazione al Volo) Sulla base delle premesse prima illustrate, e in attuazione dell'art. 6 del DPR 275/99 (Regolamento Autonomia Scolastica), tra il maggio 2021 e l'aprile 2022 sono state promosse e svolte con successo due sperimentazioni di impiego a scuola e un corso di formazione per docenti (Educazione al volo - catalogo ministeriale SOFIA ID 60418 - 1 CFU) di cui qui si illustrano brevemente le caratteristiche.

5. Sperimentazione nel contesto di Istruzione secondaria superiore (ITIS e Liceo Scientifico S.A.)

La prima sperimentazione si è svolta presso l'ITIS Quintino Sella di Biella dal 2 al 31 maggio, condotta dal prof. Giovanni Marciànò che - oltre al personale curriculum di ricercatore in campo delle TD - ha maturato oltre 400 ore di pilotaggio APR in contesti "open class". La sperimentazione ha coinvolto sei unità di personale in servizio - docenti laureati, ITP e AT - per un avvio all'uso di APR in contesto scolastico e per dare loro una prima formazione all'impiego sicuro. Sono stati utilizzati quattro APR di classe 0 (peso inferiore ai 250 g.) di ultimissima generazione, testandone l'uso negli ambienti scolastici tipici delle scuole superiori, e ricercandone la compatibilità con le regole dell'aria e le norme di sicurezza vigenti. Si è anche organizzata una sessione di volo presso un campo di volo autorizzato, verificando la fattibilità di collaborazioni con soggetti del territorio tradizionalmente attivi nel settore. Le risultanze finali hanno confermato le premesse teoriche, ma ancor più hanno permesso di acquisire elementi certi rispetto alle prescrizioni opportune per lo svolgimento in sicurezza nei contesti scolastici. Tutte le conoscenze acquisite sono divenute elementi del percorso di formazione, per cui sono stati sviluppati materiali e video di documentazione che può favorire la replicabilità del progetto presso altri Istituti. Tutti i partecipanti alla sperimentazione hanno poi conseguito l'attestato EASA A1/A3 per la conduzione di APR, frequentando il percorso online e superando la prevista prova teorica. In forza di queste esperienze e titoli sono in atto le prime attività con studenti del IV - V anno, in cui la competenza di pilotaggio APR è funzionale a tematiche di percorsi di approfondimento curriculari riferiti a contesti professionali in cui l'APR sta divenendo strumento operativo al servizio delle professionalità di riferimento per gli indirizzi di ITIS, ma anche per ricerca e studio in settori connessi al percorso di Liceo Scientifico Scienze Applicate.



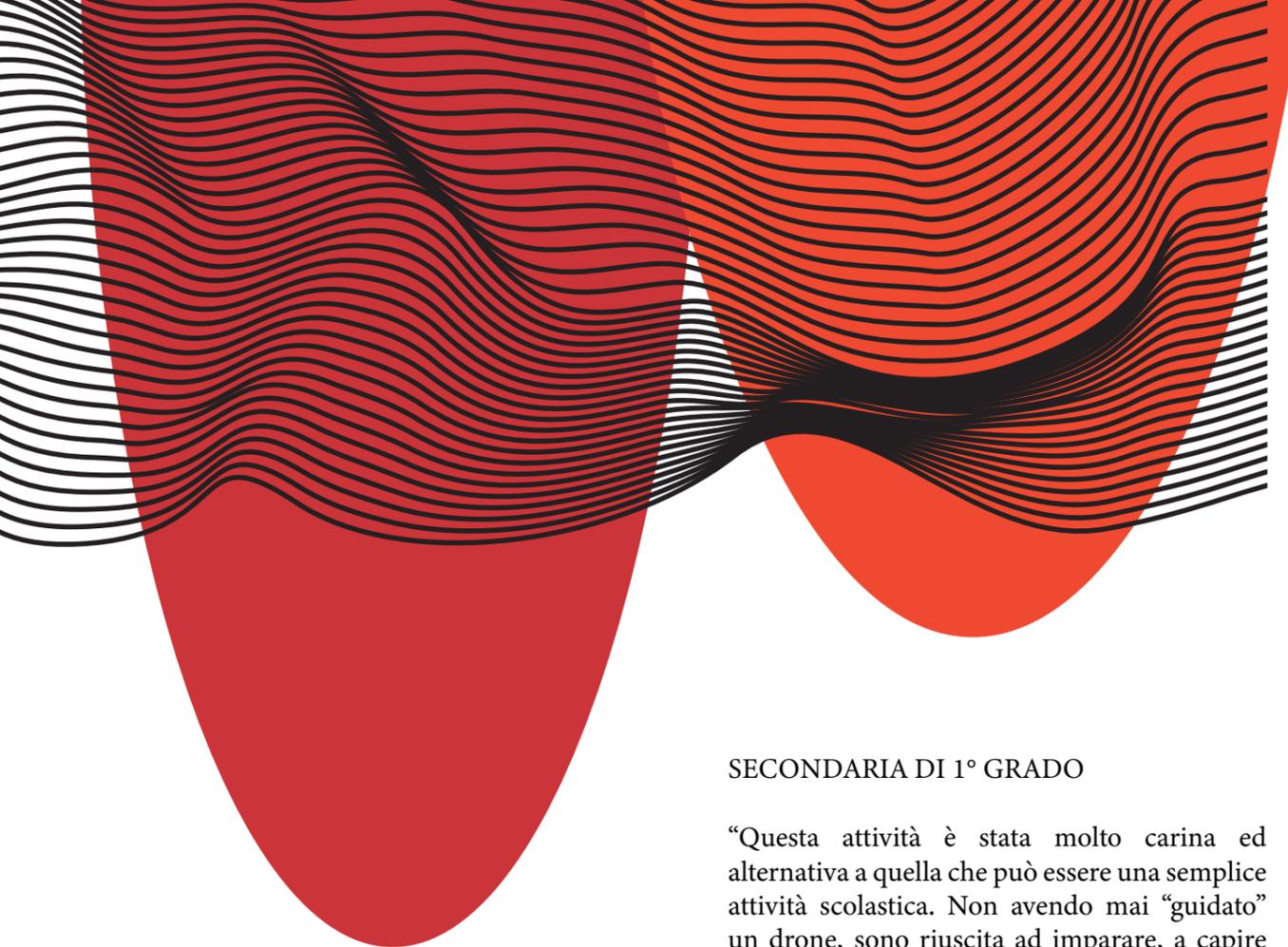


6. Sperimentazione nel contesto di Primo Ciclo dell'Istruzione (scuola primaria e sec. I grado)

Alla luce del successo della prima sperimentazione, e con lo scopo di approfondire le problematiche connesse all'età degli alunni del primo ciclo, che nel nuovo contesto normativo non permetterebbe loro la conduzione di un APR, ed anche sul piano delle abilità/competenze necessarie suscita perplessità, si è svolta tra i mesi di ottobre 2021 e aprile 2022 una seconda sperimentazione nel primo ciclo di istruzione, grazie alla disponibilità alcune scuole del Verbano Cusio Ossola facenti capo al CTI di Domodossola. In questo caso la sperimentazione è stata svolta dalla dott.sa Simonetta Siega (che aveva partecipato alla prima sperimentazione, oltre ad avere un personale curriculum di ricercatrice ed essere in possesso dell'attestato EASA A1/A3 per la conduzione di APR) coinvolgendo gli studenti in prima persona, sia per educarli all'uso corretto di un drone-giocattolo [2] sia per una prima disamina dei possibili impieghi a scuola, oltre l'aspetto generale dell'educazione all'uso corretto e sicuro di questi prodotti tecnologici. Dopo gli opportuni contatti con rispettivi Dirigenti scolastici, sono state coinvolte nella sperimentazione la classe V sez. A della scuola primaria Kennedy del 2° Circolo di Domodossola e la classe III sez. C della scuola secondaria di 1° grado dell'Istituto Comprensivo Galileo Galilei di Gravellona. Riferisce la dott.sa Siega: "Dopo aver acquistato un drone per uso personale, impiegando il contributo ministeriale della "carta docente", man mano che provavo da autodidatta i rudimenti del pilotaggio APR ho realizzato quanto questo impegno all'aria aperta mi stava aiutando a superare la tensione e il disagio accumulato durante il forzato lock down. Davvero un'esperienza "liberatoria"! Per imparare a gestire sempre meglio questo APR ho partecipato ad un corso on line organizzato da un Istituto superiore lombardo, sul tema dell'uso di questi apparati negli istituti tecnici.

Molta teoria che ha aumentato la mia voglia di saperne di più. Ho partecipato allora, su invito del prof. Marcianò e come docente ricercatrice della Rete RCJ Italia, alla sperimentazione organizzata a Biella presso l'ITIS SELLA, e le ore di pratica a scuola sono state determinanti rispetto alla sola teoria che avevo seguito nel corso online. Conclusa positivamente la sperimentazione di Biella, ho maturato l'idea di provare a immaginare come "far pilotare" ai ragazzi più giovani un oggetto non solo tecnologico, innovativo ma anche volante! La proposta che ho rivolto al prof. Marcianò ha portato quindi allo sviluppo di questa seconda sperimentazione, ancor più sfidante in quanto richiedeva di affrontare sia il problema delle corrette dotazioni da adottare, sia le specifiche abilità/competenze possibili da parte di alunni in età precoce, rispetto al tema del "pilotaggio APR". Elementi tutti da esplorare e conoscere sul campo, nell'applicazione effettiva." L'occasione di questa seconda sperimentazione ci ha permesso di recuperare quanto sviluppato nella Rete di scuole "Robocup Jr Italia", ritrovando nell'approccio al problem solving continuo, metodo che il pilotaggio APR "a vista" richiede, quello stesso contesto didattico attivo e incisivo che era nelle ipotesi iniziali, confermate dall'esperienza sul campo. L'idea iniziale è stata avvalorata: il drone può diventare un ausilio didattico utile ed efficace, come lo sono certi robot, se utilizzato nel modo corretto, con una metodologia appropriata, in ambiente scolastico. Per questo è stata preziosa l'ispirazione a quanto maturato nei "Laboratori di Robotica Educativa - LRE" [3] adattata con gradualità e prudenza ai nuovi ambienti e setting opportuni per volare in sicurezza. E ciò specialmente nel primo ciclo, dove sarebbe precoce ogni idea di spendibilità professionale o comunque riferibile ai curricoli di indirizzo, come per le scuole superiori. Sempre la dott. sa Siega riferisce: Era l'anno scolastico 2002/03 quando, docente di scuola primaria per l'area matematico-scientifica, utilizzai il sw didattico Micromondi 2.0 in classe terza, per renderli più autonomi e consapevoli di un uso corretto (e gratificante) delle tecnologie diventando "autori" di piccoli mondi multimediali. Oggi

quell'attività sarebbe definita "primi passi del coding", ma allora esisteva solo il LOGO e il sw didattico Micromondi che usava il linguaggio LOGO per programmare gli oggetti, un linguaggio adatto agli studenti più piccoli sviluppato al MIT dal prof. Seymour Papert. Quando poi gli alunni stessi mi chiesero se fosse possibile "far uscire la tartaruga [4] dallo schermo" per poterla programmare a muoversi in classe con loro, dal coding ebbi modo di sperimentare i primi utilizzi di microrobot a scuola, con alunni di classe quarta primaria. Sono passati 20 anni, in cui quelle prime esperienze pionieristiche sono cresciute sviluppandosi e divulgandosi nelle scuole. Pensare di "ricominciare" proponendo l'uso dei droni a scuola come tecnologia innovativa, mi intriga parecchio. So per esperienza che queste ricerche ti insegnano sempre molto, anche solo osservando i bambini e cercando di capire cosa fanno e perché lo fanno. In questo caso non avrei più dei robot da programmare per muoversi in autonomia nell'ambiente classe, in laboratorio o in palestra, evitando ostacoli ed imparando a gestire gli imprevisti. Un drone presenta caratteristiche diverse. I robot sono macchine che si muovono in contesto abbastanza circoscritto e, se programmate in modo non preciso, possono sbagliare percorso e sbattere contro qualche ostacolo e rompersi! Con i droni il rischio è più alto, la sicurezza è fondamentale. Quindi più che una sperimentazione all'uso corretto dello strumento tecnologico, si è subito capito che sarebbe stata una ricerca su come usare in modo sicuro questi macchinari che, proprio perché vanno pilotati manualmente, richiedono molta più cura nel percorso di apprendimento per non fare danni! Muoversi nello spazio a tre dimensioni permette prospettive e complessità nuove, legate anche alla nostra NON abitudine a volare! Quindi un'educazione al volo permette esperienze e conoscenze assolutamente nuove, che possono essere fondamentali soprattutto nell'EDUCARE a cosa significhi volare, dove sia utile e possibile farlo e come sia importante capirne le dinamiche intrinseche, almeno a scuola. Riporto qui alcune testimonianze degli alunni che hanno partecipato:



SCUOLA PRIMARIA

“Alcuni giorni fa io e la mia compagna M. abbiamo fatto un’esperienza con il drone. Mi sono divertito e non sapevo che il drone poteva ruotare”. “Non avevo mai provato un drone finora. È stato facile, alcune volte non riuscivo ad andare avanti perché il drone andava a sinistra; guardavo il drone in alto e non stavo attenta al movimento delle dita sul radiocomando. Ma mi sono divertita molto con il drone e ho imparato a decollare e ad atterrare.” “Esperienza drone: mi è piaciuto veramente molto l’esperienza del drone. ... Nella seconda prova abbiamo fatto roteare il drone e all’inizio il cerchio era piccolo ma man mano che si girava il cerchio si allargava. Comunque, l’esperienza mi è piaciuta un sacco e la rifarei.” “Oggi mi sono divertito, abbiamo fatto la prova d’accensione, di farlo decollare e atterrare, la prova di abilità. È stato **insegnativo** [5] e molto divertente.” “Negli Ultimi giorni abbiamo fatto una bellissima esperienza per guidare un drone. È stato bellissimo, vorrei rifarlo.” “IMPRESSIONI PROVE COL DRONE ... Il secondo giorno abbiamo fatto un ripasso di tutto quello che avevamo imparato e poi abbiamo fatto fare al drone un triangolo, un cerchio e un 8. È stato molto bello, delle volte mi confondevo tra lo stick destro e lo stick sinistro ed ho anche scoperto di avere le mani molto ferme” [nel manovrare il radiocomando.] “Nell’arco di alcuni giorni abbiamo svolto un’attività scolastica indimenticabile. La maestra Simonetta ci ha insegnato come pilotare un drone con diverse tecniche, ... Dopo molte prove di atterraggio sono riuscita a farne almeno una dignitosa. Questa esperienza mi ha stimolato. Mi è piaciuto molto imparare una cosa nuova.”

SECONDARIA DI 1° GRADO

“Questa attività è stata molto carina ed alternativa a quella che può essere una semplice attività scolastica. Non avendo mai “guidato” un drone, sono riuscita ad imparare, a capire anche varie condizioni di spazio. Ho fatto alcuni “percorsi”, sono anche riuscita a migliorarmi rispetto al primo incontro e a tenere un pochino la mano più ferma [sul radio comando]”. “In realtà non so come descriverla però so che è stata un’esperienza unica e meravigliosa, spero ci saranno altre possibilità di fare questo bellissimo progetto perché personalmente mi è piaciuto molto!” “Io ho provato felicità quando partiva. Mi sentivo bene quando riuscivo a fare le “acrobazie” [evoluzioni su rotte geometriche]. È stato divertente, mi è piaciuto.” “A me è piaciuta moltissimo questa esperienza perché abbiamo fatto molte forme geometriche con il drone tra cui il cerchio, quello che mi è piaciuto di più. Dovevamo farlo decollare e farlo muovere.” Ma perché i droni sollecitano tutte queste emozioni e attenzioni? La letteratura potrebbe suggerirci una risposta molto suggestiva: “Volare è uno dei più grandi sogni dell’umanità, uno dei progetti più ambiziosi al quale l’uomo si sia mai avvicinato, un percorso che ha visto fallire, nel tentativo, molte delle menti geniali in cui la storia ha avuto testimonianza”. Oggi non vogliamo pensare a come imparare a volare, ma provare ad avvicinare all’esperienza del volo con i droni i ragazzi più giovani della scuola primaria e secondaria di primo grado, per completare la loro esperienza del mondo in cui viviamo e operiamo. Un risultato inatteso è l’aver meglio compreso quanto sia importante educare non solo i ragazzi ed i docenti a scuola ma anche le famiglie e la società per sfatare tanti luoghi comuni e fake-news su questi strumenti tecnologicamente avanzati, per saper vedere il bello di questa esperienza e al contempo prendere coscienza dei rischi; quindi diffondere il senso di RESPONSABILITÀ che ogni pilota di APR deve possedere a prescindere. Le tecnologie hanno sempre avuto questo duplice aspetto: da una parte portare innovazione ma dall’altra rendere meno stabile la sicurezza. E come per l’uso della rete, di

internet, non è mai utile proibirne l’uso a prescindere, ma educare ad un uso sicuro della rete; così con i droni non si può lasciare al semplice buon senso un uso così importante come quello degli APR. Le statistiche attuali sulla vendita dei nuovi droni, in Italia, indicano una crescita vertiginosa delle vendite tra il 2020 e 2021, molto spesso regalati dai genitori ai figli per avere in comune una passione per le tecnologie. Il drone è un regalo all’ultima moda; anche nei cataloghi commerciali per le scuole, a fronte dei numerosi PON che il Ministero ha proposto, si sono visti inserire alla voce STEAM o STEM l’ausilio DRONE e spesso con l’apposizione “EDU” che di per sé non vuol dire nulla ma per chi lavora nel settore lascia presupporre che sia un modello EDUCATIVO adatto ai ragazzi nell’uso scolastico. È proprio così? E mentre la mitologia greca narra che Dedalo istruì Icaro ai rischi del volo, consegnandogli le ali di cera da lui costruite per il figlio, oggi accade nel contesto di “consumismo digitale” che i genitori non diano ai figli nessuna istruzione quando regalano loro un drone. Percepiscono l’importanza delle tecnologie, dell’innovazione e sono affascinati di come un oggetto possa, pilotato, volare e produrre foto e video meravigliosi. Ma pochi si pongono il problema della sicurezza, tanto i moderni droni appaiono “infallibili”! Ancor meno si chiedono se, in mano a dei ragazzi, questo strumento possa creare dei problemi alla loro ed altrui sicurezza. Uno dei motivi per cui ci siamo impegnati in questa sperimentazione è stato anche quello di avere chiarezza sugli effettivi rischi e pericoli, e il fronte di rischio è più alto nella scuola primaria che alle superiori. Seymour Papert, il padre del costruzionismo, sosteneva che la mente umana per poter imparare bene, ha bisogno di costruire anche con artefatti la conoscenza che, in quanto tale, non deve solo essere trasmessa ma costruita con esperienza diretta (quello che oggi definiamo il learning by doing). Pilotare un drone ti permette di “toccare con mano” come si può far volare un oggetto grazie ad un uso preciso del radio comando. Toccando con mano. Imparando a costruire le proprie conoscenze in base a quanto corretto può essere il movimento in base alla programmazione. Certo, volare non significa prendere il drone accenderlo e farlo andare! Come in tutte le cose è necessario un percorso di addestramento che necessita essere consolidato da un uso più o meno frequente. Il drone non è stato scelto solo per la sua bellezza o perché un prodotto di “tendenza” ma in base alle caratteristiche che ne garantivano sicurezza allo studente e all’ambiente scolastico in cui veniva testato, sulle prestazioni interessanti ma sicure, con l’attenzione alla coerenza – in crescendo – degli apprendimenti. Una particolare attenzione all’elemento radiocomando, che anche nel modello semplice usabile a scuola è bene funzioni nello stesso modo in cui si pilota un modello più complesso.

Dimensioni e prestazioni diverse, ma modalità di pilotaggio simili. A scuola oggi il drone può diventare un artefatto che permette agli studenti più giovani di imparare divertendosi? La nostra esperienza ci rende molto ottimisti nel rispondere a questo quesito. Indipendentemente dai fini del volo (fare foto o video) riteniamo che oggi il drone possa essere un ausilio didattico come lo è stato negli anni scorsi (e lo è ancora oggi) il robot. Quando Leonardo iniziò i primi studi osservando il volo degli uccelli, cominciò a studiare anche i concetti di meccanica di volo, unendo alle conoscenze della natura quelle della meccanica. La contaminazione delle discipline è un aspetto che nel pensiero leonardesco è considerato un marchio di fabbrica. E la sfida che abbiamo iniziato oggi, noi, con questo breve articolo, è anche quella di poter raccontare come pensiamo sia possibile, con un drone, collegare le esperienze dei ragazzi con le discipline scolastiche. La sperimentazione ha permesso ai ragazzi coinvolti di non pensare al drone come un giocattolo, un po' magico e un po' misterioso, che a volte sparisce e non si ritrova più. Sono diventati consapevoli che il drone è un veicolo e come tale va pilotato in modo sicuro, e ciò si può fare studiando come usarlo. Così come consigliamo ai docenti di formarsi prima di utilizzare il drone a scuola, anche i ragazzi devono attrezzarsi ed avere le giuste conoscenze ed abilità prima di volare. Non si tratta più di un semplice "imparare facendo": devo studiare per imparare a prevenire e gestire i pericoli più evidenti, gli imprevisti più noti. Entrando nelle classi e chiedendo "chi di voi non ha mai usato un drone?" con grande stupore si è visto che la maggior parte di alunni dichiarano di averlo utilizzato almeno una volta, spesso quello del papà quando lui non è in casa. Oltre al rischio di farsi del male, le famiglie o chi regala un drone ad un minore, lo sa che può essere soggetto a multe e anche a sanzioni con risvolti penali? A volte la superficialità, la non conoscenza o una falsa buona fede può davvero mettere in pericolo i più piccoli (basti pensare a quante volte la polizia postale scopre atti di cyber bullismo su dei minori che, i genitori, pensano stiano "giocando" on line, senza preoccuparsi di quanto sia pericoloso il gioco che fanno!). Basterebbe questa opera di "Educazione al volo" a giustificare progetti di avvicinamento a questo nuovo strumento tecnologicamente avanzato. E poi anche curare – saranno i prossimi impegni della Rete di scuole RCJ Ir Italia – applicazioni pratiche inerenti le discipline e i curricoli scolastici, specialmente nei contesti STEM e STEAM. Per questo siamo motivati a procedere in primis nella diffusione del corso di aggiornamento "Educazione al volo" pubblicato sulla piattaforma Sofia, arricchito – rispetto alla prima edizione appena conclusa – di un modulo specifico per impieghi e applicazioni in contesti di primo ciclo.

7. Il Corso di formazione docenti "EDUCAZIONE AL VOLO"

Il progetto del corso è nato per la sempre maggiore presenza di piccoli droni nei cataloghi di chi distribuisce prodotti tecnologici alle scuole sta motivando molte di esse a dotarsi di questi nuovi prodotti "consumer", anche senza avere una informazione adeguata sulla gestione dei droni (aspetti giuridici e tecnici a cura del proprietario, l'Istituto scolastico o il docente) e conduzione (a cura del pilota dell'Istituto, docente o ATA, o degli studenti). I profili di RISCHIO GIURIDICO e di RISCHIO TECNICO sono ben diversi da tutte le altre tecnologie sinora impiegate a scuola per fini didattici. I rischi sono ulteriormente aggravati – nelle scuole – per il fatto che manca una CULTURA DEL VOLO e delle REGOLE DELL'ARIA diffusa e aggiornata. In più, precedenti normative riferite ad attività come l'aeromodellismo, sono superate e non più valide. Mentre molti docenti ancora pensano a quelle nel proporre progetti o iniziative che – per costi e facilità d'acquisto – sono certamente alla portata delle scuole di ogni ordine e grado, spesso sulla scia delle iniziative promosse per la Scuola Digitale. Il Ministero non ha ancora emanato linee-guida o avviato progetti pilota. In questa situazione la Rete RCJ (Robocup Jr) Italia, nata nel 2008 per seguire l'evoluzione delle tecnologie didattiche, dopo aver promosso l'introduzione a scuola della Robotica EDUCATIVA riferita ai Curricoli di Primo e Secondo ciclo, ha ripreso il metodo LRE aggiornando la "tecnologia didattica di riferimento" dal "Robot" al "Drone", prima sviluppando uno studio e due sperimentazioni sul campo, e poi producendo materiali originali specifici per l'impiego in contesti scolastici di questa nuova tecnologia. Il metodo didattico LRE applicato all'impiego a scuola dei droni ha permesso di mettere alla prova – durante le due sperimentazioni – i capisaldi

del metodo LRE, a partire dalla Formazione dei docenti, per "abilitarli" alla gestione e conduzione di questi nuovi ausili tecnologici in sicurezza, e conformità alle Regole vigenti. La Formazione è posta alla base degli sviluppi che le scuole potranno – una volta conosciuto questo nuovo contesto tecnologico – progettare per offrire agli studenti nuove esperienze formative e didattiche. MA ATTENZIONE! Guai a equiparare i droni alle altre tecnologie didattiche già note e che sono ampiamente presenti a scuola. Coi droni, gli errori costano cari! E vanno prevenuti sapendo bene come agire per mitigare i rischi, che comunque sono sempre presenti, quando si agisce "per aria". Questa proposta formativa per il personale della scuola – Docente e ATA – nasce dall'esperienza maturata dopo che il nuovo regolamento europeo ha semplificato e chiarito come sia possibile operare con aeromobili a pilotaggio remoto (APR = UAV), legalmente e in sicurezza. Durante la sperimentazione si è partiti dalle prime esperienze di volo in contesto normativo e tecnologico attuale (a maggio 2021 – 250 voli, 15 ore di pilotaggio, 75 Km percorsi) per studiare un'ipotesi di impiego a scuola di droni "inoffensivi" della classe C0 (c zero) in spazi scolastici, indoor e all'aperto. Ad oggi (aprile 2022) i voli sono 500, le ore di pilotaggio 40, i km percorsi 500. Con quattro diversi modelli di diversa classe e potenza. Incidenti: nessuno. Un patrimonio di esperienza che i formatori del corso possono passare ai corsisti, ognuno chiamato a "cominciare da tre" senza rischiare cominciando da zero. Anche il confronto avuto con professionisti del volo coi droni è servito a mettere a punto un ulteriore elemento di chiarezza, riflettendo sulla migliore collaborazione tra la scuola pubblica e le "scuole di volo" professionali, che addestrano piloti. Condividiamo lo strumento (drone) ma separando le finalità: "**Educative**" che meglio si collocano nell'offerta formativa della scuola pubblica, "**Professionali**" per le scuole di volo da cui ci si avvia alla professione di pilota.



REFERENZE

1. Costituita ai sensi art. 7 del DPR 275/99 (Varallo, VC, 2008) da otto ITIS italiani del Piemonte, Veneto e Sicilia ha organizzato la manifestazione nazionale annuale che ha ospitato dal 2009 al 2018 oltre 20.000 studenti e docenti appassionati di innovazione tecnologica e robotica.
2. Un settore – quello dei "droni-giocattolo" – la cui normativa di riferimento è in evoluzione, come anche il livello tecnologico che rende alcuni modelli molto vicini – per modalità d'uso e sicurezza – ai veri APR di classe "open"
3. Marcianò G. (2017), *Robot & Scuola*, Milano; Hoepli.
4. La "tarta" o "tartaruga" del LOGO è l'icona che agisce in base ai comandi del LOGO digitati dagli alunni.
5. Come già avveniva nelle attività di robotica educativa, anche in questo contesto sono stati conati neologismi dagli alunni coinvolti. Rappresentano quanto incisiva l'esperienza sia stata, per descrivere la quale i normali termini sembrano "troppo poco descrittivi" e allora l'alunno cerca di ancor più sottolineare, in questo caso l'insegnamento ricevuto.

‘Reincantare il mondo’: le potenzialità dell’arte per l’educazione all’inclusione e alla cultura democratica

A cura di:
*Pamela
Giorgi,
Veronica
Caciolli*

‘Reincantare il mondo’ è una bella mostra che si sviluppa, a Firenze, coinvolgendo le cinque principali comunità religiose fiorentine (Centro Ewam Buddhista Tibetano, Chiesa di Santa Felicità, Moschea, Sinagoga, Villa Vrindavana,) e uno spazio civico, il Semiottagono delle Murate. In questo percorso si intrecciano luoghi urbani, religioni diverse, altrettanti artisti afferenti alle suddette comunità. La scelta è motivata dal desiderio di manifestare un possibile “reincantamento” del mondo attraverso l’arte e le differenti forme spirituali ed etiche che coinvolgono gli artisti, le comunità e gli spazi prescelti. Voci che costituiscono una parte per il tutto, con lo scopo di emanare un messaggio universale attraverso le differenze, differenze che rappresentano contenuti leggibili da un punto di vista spirituale/religioso, etico, cosmologico e relazionale. Di seguito le risposte ad alcune domande poste alla curatrice, Veroni Caciolli, che mette in luce come la mostra stessa non sia circoscrivibile solo all’arte in senso stretto, ma abbia potenzialità e risvolti pratici di educazione alla cittadinanza.

Globalizzazione, grandi fenomeni migratori legati a motivazioni plurime ..hanno reso anche il nostro un paese multiculturale, ponendoci la questione della convivenza tra le varie culture. Quali pensi che siano gli aspetti maggiormente

ostativi a questo processo e quali le strategie attuabili col contributo del tuo settore? Ovvero quello artistico-culturale che inevitabilmente approccia anche il tema della formazione extra-formale?

Il processo di progressiva contiguità tra persone con identità culturali diverse, nonché religiose, ha spesso condotto a conflitti. Nell'ambito dell'antropologia culturale ci sono però in particolare due posizioni che considerano la vicinanza, anche forzata, così come i processi di globalizzazione, come fattori positivi. Da una parte James Clifford (1988) sostiene che il contatto tra culture diverse possa generare un rafforzamento di ciascuna identità nonché la rinascita di tradizioni culturali. Dall'altra Homi Bhabha (1994) ritiene che la convivenza conduca alla generazione del cosiddetto terzo spazio, ossia un nuovo territorio di cultura ibridizzata. In ambito più strettamente artistico, dalla fine degli anni Ottanta del secolo scorso, grazie alla caduta del Muro di Berlino e alla diffusione dei fenomeni di globalizzazione, anche culturali, si sono delineate nuove "geografie artistiche" (Pinto, 2012) che da una parte hanno permesso l'inclusione nel sistema dell'arte occidentale di artisti fino ad allora esclusi e dall'altra hanno ugualmente favorito la sperimentazione di forme nuove e ibridizzate (con il rischio tuttavia talvolta di un secolare appropriazionismo bieco). Il confronto tra diversità è sempre delicato e complesso ma a mio avviso può stimolare la tolleranza e la conoscenza, generare ispirazione e rinnovamento. La mostra Reincantare il mondo è un tentativo di darne testimonianza.

La mostra diffusa 'Reincantare il mondo' che hai curato, coinvolge le cinque principali comunità religiose fiorentine (Centro Ewam Buddhista Tibetano, Chiesa di Santa Felicità, Moschea, Sinagoga, Villa Vrindavana): dove si trovano in città? Sono comunità poco numerose, numerose, isolate? Oppure, viceversa, molto integrate? Le comunità hanno rafforzato il legame tra loro grazie all'evento? Chi sono gli artisti coinvolti e cosa portano in mostra riguardo al tema prescelto?

Tutte le comunità si trovano in città, eccetto il Centro Ewam Buddhista Tibetano, collocato in via Pistoiese nella prima periferia di Firenze e Villa Vrindavana, ubicata a San Casciano Val di Pesa in Chianti. Sono generalmente comunità piuttosto ristrette ma frequentate da un pubblico relativamente ampio grazie anche agli eventi inclusivi e culturali che normalmente promuovono. A Firenze esiste



Giovanni Ozzola
Charts – Earth, 2018
incisione in alluminio,
filo in bronzo,
180x120x1 cm
Sinagoga, Firenze
Courtesy: L'artista e
Galleria Continua
Foto: Giorgio Barrera

un tavolo interreligioso di confronto promosso dalla Regione Toscana e dal Comune di Firenze da oltre quindici anni, più attivo negli ultimi tempi. Questa mostra si pone come una sua amplificazione, mediale e metaforica. Oltre alle cinque comunità religiose ho voluto coinvolgere anche uno spazio laico, per suggerire che un'attitudine spiritualista tesa alla coesione e al progresso della coscienza non è un dominio esclusivo dell'approccio religioso: si tratta del Semiottagono delle Murate, che ho scelto grazie alla collaborazione di Valentina Gensini, direttrice artistica del MAD.

Ognuno dei sei artisti rappresenta contenuti che possono essere letti sia da un punto di vista spirituale/religioso che etico, cosmologico e relazionale.

Nel progetto in progress dal 2011 *While waiting for something to change*, Lisa Batacchi (Firenze, 1980) si riappropria della cultura ebraica familiare attraverso la preparazione di dolci eseguiti da bambina assieme alla madre, le cui ricette erano state tramandate dalla nonna. Le tracce lasciate sulle carte da forno diventano per l'artista opere simboliche che testimoniano un'estetica ma anche una

cultura, oltre che un incontro. Da qui l'idea di realizzare workshops coinvolgendo vari tipi di comunità italiane e internazionali, come copti e musulmani, al fine di realizzare un confronto prima umano, poi artistico e culinario, attraverso i media del cibo, della creatività e della condivisione. Per *Reincantare il mondo* l'artista ha prodotto dei dolci che incrociano ricette ebraiche e Hare Krishna, le cui forme costituiscono nuovi simboli che integrano le due religioni, sottolineando affinità di intenti e visioni piuttosto che differenze.

Nella serie *Happiness and sadness*, 2012-2017, Mohamed Keita (Costa d'Avorio, 1993) ha fotografato un'umanità di cui ignoriamo le storie e le identità. In questi suoi ritratti talvolta le persone guardano in macchina, talaltra vengono riprese di spalle. Si tratta di scatti spontanei di persone comuni osservate e avvicinate per strada. Per Keita la fotografia è un mezzo di condivisione, in cui possono avvenire processi di rispecchiamento. Il piccolo atlante umano che risulta mostra uno scenario costituito da evidenti differenze culturali e sociali e conduce a riconoscere la fondamentale fragilità di questo nostro genere. La fotografia per Mohamed acquista un ulteriore significato



biografico e collettivo: oltre ad essere un medium tra l'uomo e il mondo, è lo stesso mezzo che ha potuto utilizzare per esprimersi quando è finalmente riuscito a sistemarsi dopo anni di migrazioni, ma documenta dunque al contempo, l'ipotesi della possibilità, per sé e per gli altri.

Nei tre dipinti del 2018 presentati in Moschea, Patrizio Landolfi (Battipaglia, 1954) ha esplorato un diverso livello di coscienza che si è espresso anche attraverso un uso profondo del colore. Il blu dominante, che ricorda cieli e mari, o un universo ancora più astratto e concettuale, richiama un livello di quiete assoluta, l'atarassia per i greci, shanti per gli induisti, che è il fine ultimo di ogni pratica meditativa o di saggezza. Anche queste tele richiamano uno spazio interiore e al contempo infinito e dunque condiviso, ponendosi come archetipi universali che oltrepassano il particolarismo delle forme.

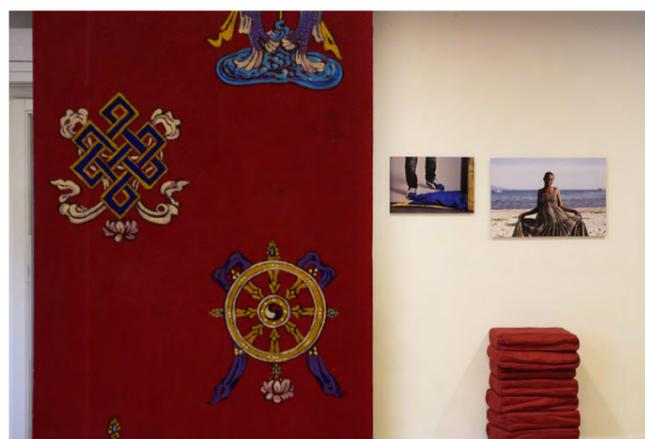
Per questa mostra, Elisa Macci (Roma, 1977) presenta una serie di quattro mandala realizzati dal 2015 al 2021. Il processo esecutivo di ogni mandala richiede mesi per essere ultimato,

una pratica che l'artista ha ereditato dalla tradizione Buddhista tibetana. Ogni mandala deve essere prodotto con cura in ogni sua fase: dalla preparazione della tela alla preparazione dei pigmenti, fino alla minuziosa stesura. Per l'artista questa è una pratica di riappropriazione del tempo, in cui può liberare le proprie energie creative, e nel tempo si costituisce una relazione tra lei e l'opera, con se stessa, con il soggetto e gli osservatori. Attraverso i suoi colori vividi e il simbolismo dei suoi soggetti, lo scopo del mandala infatti, è quello di modificare la mente di chi lo guardi.

Nella serie Charts (2018), Giovanni Ozzola (Firenze, 1982) unisce presente e passato, umano e cosmico, creando attraverso incisioni su alluminio, delle mappe di orientamento, personali e collettive. Da sfondi astratti emergono linee che si incrociano formando mappe dell'universo, geografie cosmiche, tragitti di viaggi che sfidano l'ignoto ma anche cicatrici e destini che si delineano sul palmo della mano, si incontrano, si sovrappongono dando vita a combinazioni infinite. "Il nostro destino – spiega l'artista – è già definito dal

daimon che ci governa, sia nel Bene che nel Male. Il fatto di essere un tutt'uno con l'universo e di essere composti dalla solita materia ci fa riflettere sull'essere Parte di un organismo più grande e sullo svolgere una funzione precisa". Atlantico (2022), il paesaggio marino stampato su ardesia, suggerisce ugualmente l'unione tra terra, acqua e cielo, uomo e natura, finito e infinito.

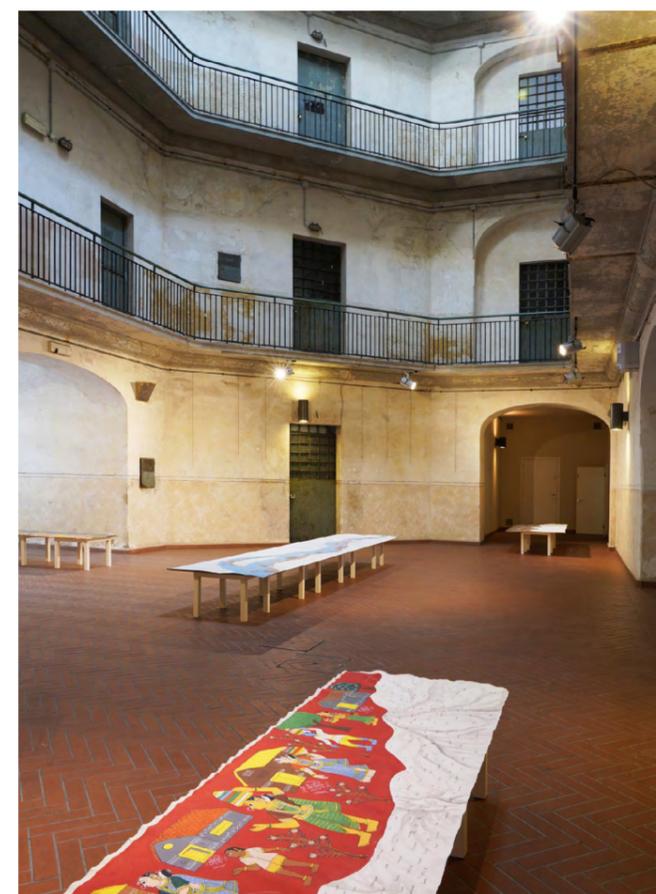
Le quattro grandi tele presentate da Tarshito (Bari, 1952) per questa mostra si collocano in un ambito partecipativo, sviluppato tra l'artista e alcune comunità artistiche tradizionali. Le opere sono state realizzate dal 2017 ad oggi assieme ad artisti dell'Orissa, del Bengala Occidentale, dell'Andhra Pradesh e del Telangana in India. Tutti i lavori sono il crocevia di estetiche a confronto che costituiscono non soltanto un ponte, ma anche una sintesi culturale espressa in confluente di stili e soprattutto di messaggi spirituali, come figure umane nell'atto simbolico di trasformare i propri gesti in fioriture. Particolarismi e patrimoni materiali e immateriali, artistici e artigianali si incontrano e si fondono per creare geografie sacre e senza



Mohamed Keita
Happiness and Sadness, 2012-2017
 fotografie su dibond, 33x50cm,
 47x70cm (particolare)
 Centro Ewam, Firenze
 Foto: Giorgio Barrera



Elisa Macci
Mandala della compassione, 2019
 pigmenti e oro 24kt su cotone,
 60x60 cm circa
 Chiesa di Santa Felicita, Firenze
 Foto: Giorgio Barrera



confini; un contributo al concetto di fratellanza che Tarshito esprime attraverso il linguaggio potenzialmente universale dell'arte. La mostra è in collaborazione con MAD, Murate Art District.

Ci descrivi meglio questo percorso espositivo, inquadrandolo in questa prospettiva specifica, che di fatto non è solo circoscritta all'arte in senso stretto, ma ne sottolinea le potenzialità ed i risvolti pratici di educazione alla cittadinanza...

La scelta di allestire sei mostre in cinque spazi religiosi ed uno laico con altrettanti artisti contemporanei afferenti ai sei spazi è motivata dal desiderio di manifestare un possibile "reincantamento" del mondo attraverso l'arte e le differenti forme spirituali ed etiche che ci coinvolgono. L'esperienza circoscritta di questi dodici attori si intende come una parte per il tutto, allo scopo di emanare un messaggio universale attraverso le differenze.

Le sei mostre intendono nel complesso offrire un contributo a Lo strano posto della religione nell'arte contemporanea (Elkins, 2004) mostrando l'attuale superamento del tabù di

appartenenza religiosa e anzi un ritorno del sacro, nelle arti come in società. Preferendo rintracciare il valore dell'arte e della religione piuttosto che tentare di definirle (Graham, 2007), le mostre intendono portare alla luce questo rimosso secolare; investigare la coalescenza tra arte e religione, come possibile "reincantamento" del mondo; far emergere "zone di contatto"; incrociare valori etici e laici; assecondarne il potere ecumenico; promuovere il dialogo interreligioso, come atto rivoluzionario; intuire uno spirito del tempo e un orientamento che con buona probabilità saranno storicizzati in futuro. Il progetto complessivo è un coro finale che oscilla e si intreccia tra intuizione dell'assoluto, impegno sociale e identità, cadenzato dal susseguirsi di duetti tra artisti e comunità religiose e laiche. È una collezione di sconfinamenti, un catalogo metonimico di attitudini e correspondences.

Mi pare, infine, che l'evento da te curato voglia e riesca a dirci che la strada dell'interculturalità e l'educazione interculturale hanno come proprio modello pedagogico, quello della cooperazione, del confronto, dallo stare insieme, del dialogo e

della reciproca conoscenza. Cosa ne pensi?

Non posso che essere d'accordo e ho cercato di manifestare questa mia posizione attraverso la scelta di spazi e artisti specifici, che con il dispositivo della mostra, funzionano come un testo a più voci se non addirittura come un testamento. Intorno al possibile disincanto e reicantamento del mondo la letteratura è piuttosto vasta, a partire dal sociologo Max Weber che ne La scienza come professione del 1919 sostenne che la progressiva diffusione del razionalismo non conduceva ad una conoscenza più approfondita del mondo, piuttosto a un suo disincantamento. Un secolo più tardi Silva Federici (2019) ha individuato nella figura della donna e dei commons due modelli di reincantamento. Io penso che l'arte, in quanto linguaggio per immagini e dunque potenzialmente universale abbia il potere e talvolta il dovere di diffondere efficacemente messaggi politici ed etici e certamente di far riconoscere le persone come abitanti una dimensione comune, in cui la differenza può solo essere fonte di arricchimento culturale e spirituale.

Tarshito

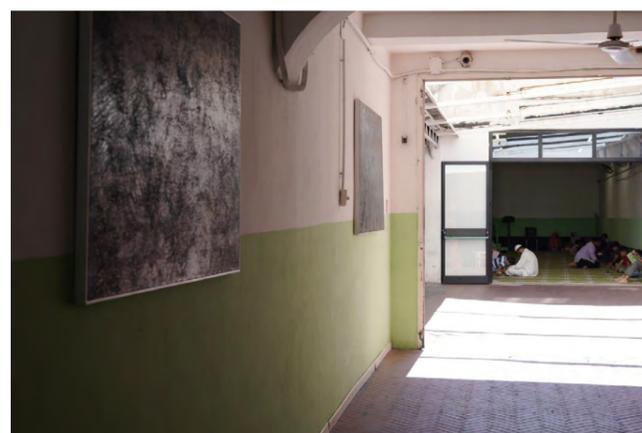
Veduta dell'installazione al Semiottagono delle Murate, Firenze

Foto: Giorgio Barrera

Patrizio Landolfi

Veduta dell'installazione alla Moschea, Firenze

Foto: Giorgio Barrera



Lisa Batacchi

Veduta dell'installazione a Villa Vrindavana, San Casciano Val di Pesa

Foto: Giorgio Barrera





“SPIRITI MAGNI” CRESCONO

A cura di:
**Michele
Nitti,**

VII Commissione
permanente Cultura
istruzione Camera dei
Deputati

*FILOSOFIA E DIGITALE: UNA CONVIVENZA POSSIBILE
: Le sfide dell'IC “Devitofrancesco-Giovanni XXIII-Binetto”
di Grumo Appula (Bari) : la pratica filosofica fin dalla scuola
dell'infanzia*

L'utilizzo consapevole degli strumenti informatici e le attività di coding avviate da alcuni anni nell'istituto “Devitofrancesco” consentono l'uso intuitivo del digitale (immediato, rapido, veloce, breve), liberando risorse cognitive che il nativo digitale può usare in maniera più produttiva per sviluppare ulteriori interessi e per impegnarsi in altre operazioni cognitive. Mediante le attività di coding realizzate con il concorso dei dispositivi informatici, i nativi digitali possono identificare, soprattutto con l'applicazione degli schemi operativi alla base del coding, strategie di risoluzioni di problemi che appartengono al pensiero filosofico. Il coding rappresenta anche uno strumento utile all'analisi metacognitiva perchè offre agli studenti una rappresentazione

visiva dei processi sottesi ai loro ragionamenti, che aiuta loro a visualizzare schemi di pensiero analizzabili, perfezionabili e riutilizzabili.

In tal senso, il coding inteso come strumento didattico permetterà ai bambini di avviare lo sviluppo di facoltà mentali, aiutandoli a seguire ragionamenti algoritmici. L'arduo compito di formare cittadini attivi e consapevoli è agevolato anche dalla pratica filosofica. Ogni ordine di scuola, come documentato nel PTOF dell'Istituto Comprensivo “Devitofrancesco-Giovanni XXIII - Binetto” di Grumo Appula (BA), ha optato dal 2019 per percorsi curricolari o extra-curricolari di filosofia, adottando modalità, orari, metodi, esercizi e strumenti differenti:

a cura di Michele Nitti

- nella scuola dell'infanzia, nelle classi a 40 ore, sono stati organizzati laboratori pomeridiani di filosofia per bambini ;

-nella scuola primaria sono stati attivati percorsi curriculari in numerose classi ed anche un progetto di filosofia e coding in orario pomeridiano per le classi seconde;

- nella scuola secondaria di primo grado è stato avviato lo studio della filosofia in alcune classi in orario antimeridiano e si è svolto un progetto di filosofia e lettura in orario pomeridiano.

La filosofia non è, come spesso si pensa, appannaggio esclusivo di pensatori brillanti ed eccentrici, ma è l'interrogarsi di ciascuno di noi sul significato della vita e dell'universo.

“Interrogarsi è compito del filosofo, perché non vi è altro modo per dare inizio alla filosofia” (Platone).

Noi esseri umani siamo creature per natura curiose e non possiamo fare a meno di riflettere sul mondo che ci circonda e sul posto che vi occupiamo; abbiamo una potente capacità intellettuale che ci permette di ragionare oltre che di interrogarci: sin da bambini siamo quindi naturalmente filosofi! L'insegnante, opportunamente formato , partendo dai temi classici della filosofia, resterà il responsabile dell'introduzione del gruppo classe in uno spazio di scoperta , in cui le menti potranno estendersi, correlando domande, inferenze, ipotesi. La filosofia non è, dunque, un sapere specifico, ma un incessante esercizio critico, un allenamento a pensare, una disciplina a cui i ragazzi dovranno accostarsi fin dalla loro infanzia per evitare di accettare passivamente le idee stantie divenute egemoni per abitudine o per evitare che le idee semplici che si formano nella loro mente restino tali per tutta la vita. Lo scopo è di perseguire quel compito infinito che consiste nel porre domande, nel problematizzare l'esistente, nel non assopirsi in quei sogni beati di chi crede a tutto ciò che “si dice”, nel voler recuperare la propria presenza nel mondo attraverso la conoscenza ed il sapere perché come asseriva Bacone” SAPERE E' POTERE”.

A partire dall'anno scolastico 2019/2020, seguendo le linee programmatiche del PTOF, nell'istituto comprensivo “Devotofrancesco -Giovanni XXIII- Binetto” si affrontano sin





dalla scuola primaria, i problemi classici della storia della filosofia, facendoli diventare punti di accesso per un autentico spazio di scoperta così da avventurarsi nella dimensione inesplorata del pensabile, spingendosi oltre i confini del "si" pensa e del "si" dice.

Introducendo ed approfondendo contenuti filosofici, si evidenzierà come essi possano diventare un buon punto di partenza per guardare a se stessi ed al mondo con altri occhi, esercitandosi a sporgersi da quel che "si" sa e "si" intuisce a quel che ancora non si sa e non si era intuito: si entra, in questo modo, in uno spazio di libera esplorazione e di scoperta, che permette, per così dire, di giocare ai limiti del proprio linguaggio e del pensiero.

In questa prospettiva, la filosofia può presentarsi come una singolare ginnastica del linguaggio e del pensiero, ossia come un modo di fare e affrontare domande che permette di esercitarsi nel dire e nel pensare su terreni insoliti.

In sintonia con le linee tracciate nel PTOF, sabato 25 gennaio 2020 presso il nostro istituto si è tenuta una giornata formativa rivolta ai docenti interni, sulla didattica della filosofia.

Il relatore del corso è stato il prof. Luca Mori, noto dottore di ricerca in Discipline filosofiche all'Università di Pisa ed autore di testi filosofici per bambini.

Il filo conduttore dell'incontro formativo per docenti di tutti gli ordini di scuola è stata la necessità di fornire agli alunni strumenti per allenarsi a pensare, al fine di percorrere sentieri impervi e ignoti, spingersi oltre le proprie conoscenze e porsi interrogativi che aiutino a sviluppare le competenze di cittadinanza.

Vi sono molti modi per fare filosofia con i bambini, ma Luca Mori, con passione e notevole competenza, ha suggerito di partire dai filosofi classici e dagli interrogativi che in ogni tempo hanno incuriosito gli adulti per promuovere conversazioni filosofiche di gruppo che possano generare altre domande e giungere a risposte che il singolo individuo non avrebbe mai elaborato da solo.

Lo spazio in cui sviluppare le conversazioni deve essere ben strutturato affinché i ragazzi vedano l'altro come condizione del proprio benessere anziché come ostacolo. Questo modo di procedere è idoneo, quindi, a sviluppare competenze di cittadinanza.

Il mondo in cui viviamo sembra essere caratterizzato da frammentazione, discontinuità e illogicità per cui solo la condivisione attuata a



scuola, in particolar modo nelle conversazioni filosofiche fin dall'infanzia, potrebbe aiutare i ragazzi a divenire domani cittadini consapevoli, a recuperare la voce che in molti hanno perduto o hanno rinunciato a fare sentire.

I cittadini delle poleis che si davano appuntamento nello spazio pubblico sembra che ci riuscissero abbastanza bene. Un tempo gli adulti si incontravano con l'intenzione esplicita di discutere di questioni di interesse pubblico, di cui loro, e solo loro, erano responsabili: se non si ricomincia dalla scuola, non lo farà nessun altro...

25 gennaio 2020

Nel quadro delle iniziative previste per celebrare i 700 anni della morte di Dante, a marzo 2021 è stato svolto un percorso sui principali filosofi citati da Dante nella Divina Commedia.

Nel panorama scolastico italiano si registra infatti una certa marginalizzazione dell'opera dantesca, in contrasto con l'alto interesse che Dante e la Divina Commedia continuano a suscitare in altre culture europee ed extraeuropee. In considerazione della ricchezza dei contenuti e degli stimoli offerti dall'opera di Dante, emblematica come indagine complessiva sul sapere umano, sull'importanza e potenza del linguaggio, questa istituzione scolastica ha elaborato un percorso formativo, rivolto a docenti e alunni di scuola primaria, adeguato alle linee programmatiche del PTOF, prediligendo i filosofi che Dante incontra nell'Inferno.



I.C. "Devitofrancesco-Giovanni XXIII-Binetto"
Grumo Appula - Binetto (Ba)

Per i 700 anni dalla morte di Dante Alighieri
presenta:



"Spiriti magni" crescono



Laboratorio di pratiche filosofiche
Docenti e alunni delle classi Quinte

a cura del prof. Michele Scaglione

I.C. "Devitofrancesco-Giovanni XXIII-Binetto"
Grumo Appula - Binetto (Ba)

Per i 700 anni dalla morte di Dante Alighieri
presenta:



Incontri con i filosofi della Divina Commedia



Percorso formativo per docenti

a cura del prof. Luca Mori

I.C. "DEVITOFRANCESCO-GIOVANNI XXIII-BINETTO"
GRUMO APPULA - BINETTO (BA)

25 marzo 2021 Dantedì



700 anni dalla
morte di Dante
Alighieri



Incontri con i filosofi della Divina Commedia

Inoltre, tra le iniziative previste per celebrare i 700 anni della morte di Dante, il nostro Istituto ha organizzato un percorso di formazione per docenti sui principali filosofi citati da Dante nella Divina Commedia, a cura del prof. Luca Mori.

Il corso sulla didattica della filosofia ha rappresentato una valida opportunità... formativa, in coerenza con il PTOF, offrendo importanti spunti di riflessione e idee utili a permettere l'incontro tra quei filosofi (con lo

stesso Dante) e le classi delle scuole primarie e secondarie di primo grado: più specificamente, quei filosofi hanno costituito dei buoni punti di partenza per proporre riflessioni e conversazioni filosofiche. sul metodo, le idee e gli strumenti, con forte orientamento alla pratica per uno sviluppo adeguato delle competenze di cittadinanza.

E' possibile visualizzare i lavori svolti dagli alunni e raccolti in un e book disponibile al seguente link.<https://read.bookcreator.com/Yfds1LveB5erOxQGcUjcVx9gB252/whlclCpQaCeo-xrKWloDw>





I.C. "Devitofrancesco-Giovanni XXIII-Binetto"
Grumo appula - Binetto (BA)

18 novembre 2021
Giornata della filosofia
Presentazione del libro

GENITORI CON FILOSOFIA
Luca Mori

50 sfide illustrate per crescere (con) i nostri figli

Incontro on line ore 16:00
rivolto a genitori e docenti

Come deliberato in Collegio docenti, il 18/11/2021 è stata celebrata dal nostro istituto la "Giornata mondiale della filosofia".

Durante la mattinata sono state organizzate molteplici attività dai docenti interni all'istituto.

Il 18 novembre 2021, in occasione della Giornata Mondiale della Filosofia si è svolto nel nostro istituto un interessante evento condotto dal prof. Luca Mori che ha illustrato a docenti e genitori il suo ultimo libro "Genitori con filosofia".

Genitori si nasce o si impara strada facendo? L'importante è saper «prendere con filosofia» questo ruolo, sottolinea l'autore, che resta il mestiere più bello e più difficile del mondo.

L'intervento è stato apprezzato dai docenti e dai genitori che hanno animato la conversazione con domande ed interventi pertinenti.

"Niente paura. La filosofia non è quella materia scolastica a volte ostica, astratta, inavvicinabile, ma una strategia per imparare e aiutare a comprendere" L. Mori

Cultura, Europa, sostenibilità nell'umanesimo industriale. Dialogo con Antonio Calabrò

A cura di:
**Alessandro
Mauriello,**

Ricercatore in Storia
economica e sindacale
presso la Fondazione
Buoizzi



*Su gentile concessione della piattaforma
EuroEconomie*

Attorno al dibattito delle idee su transizione ecologica e sostenibilità vi sono alcune domande più specifiche che ineriscono l'impatto di questi profondi cambiamenti di sistema sulle vite dei cittadini, e sul sistema produttivo. Premessa di tale mutamento sarà un cambio di paradigma delle culture di impresa, proiettate nel ripensare i propri modelli produttivi, i propri modelli di partecipazione, i sistemi organizzativi sempre più creativi e digitali. Imprese sempre più glocal, innestate nei tessuti produttivi che riscoprono la dimensione di luogo, e della comunità nella tradizione Olivettiana, strategia improntata alla dimensione locale e alla bellezza di fabbrica.

Strumenti di questo processo attivo nel conflitto e nella crisi pandemica, sono gli archivi di impresa che custodiscono la memoria, il genius loci delle imprese che vogliono costruire il dna sostenibile per uno sviluppo economico, sociale e ambientale meno diseguale.

Ci introdurrà in questo viaggio attorno all'impresa 4.0 il presidente di Museimpresa, Antonio Calabrò, giornalista e saggista, vicepresidente dell'Unione Industriale di Torino, attualmente responsabile per gli Affari istituzionali di Pirelli, presso la stessa impresa è direttore della Fondazione.

AM



Gentile presidente, in esordio di questa breve intervista le domando cultura e sostenibilità saranno concetti per far ripartire davvero il sistema Italia, in Europa?

Prima di risponderle, mi consenta una digressione per inquadrare i due concetti forza, da lei richiamati.

Il nostro sistema di imprese, con le caratteristiche peculiari a secondo del territorio in cui si trovano e con i loro modelli produttivi, sono soggetti attivi della cultura del territorio e del locale.

Essi esprimono una cultura politecnica che si lega strettamente ai saperi umanistici con le conoscenze scientifiche, che poi è la nostra storia economia e sociale del Rinascimento, dell'Umanesimo, dell'Illuminismo milanese che si declina con il buon governo e la ragione di impresa, e nella tradizione napoletana nel lavoro di Antonio Genovesi dell'Economia civile.

Si guardi alle prime esperienze industriali del primo 800 e alla Civiltà delle Macchine del primo 900, in ultimo sempre nella direzione di una cultura di impresa comunitaria, la lezione di imprenditori illuminati come Olivetti, Pirelli. Imprese che divengono attori sociali, che guardano alla complessità del sistema mondo e cercano di abitarlo, protagoniste dello sviluppo sostenibile, della qualità dei prodotti, dell'artigianalità, dell'inclusione.

Un legame forte tra bellezza, letteratura, poesia, lavoro che diviene umanesimo industriale di relazioni non solo economiche, ma che indica un progetto e una identità che sono il valore aggiunto del nostro patrimonio industriale, come ci ha insegnato il prof. Carlo Cipolla con *“fare cose belle che piacciono al mondo”*, storico dell'economia tra i più autorevoli in Europa.

Un progetto culturale che ha indicato innovazione industriale e sociale anche al percorso di costruzione europea, in cui necessariamente un soggetto sociale ed economico come l'impresa deve innestarsi e vivere, orientato alla definizione degli obiettivi di sostenibilità di Agenda 2030, e a un nuovo modello di sviluppo.

Presidente, ci può spiegare che cosa è Museimpresa, e la sua mission?

MuseImpresa è una rete di archivi e musei di impresa nata da Assolombarda e Confindustria, scopo della stessa è quella di dare valore e diffondere la cultura delle imprese italiane, con il loro plus in termini di storia, di artigianalità, di originalità, di sapienza industriale, e di umanesimo industriale.

Crescono le adesioni istituzionali alla nostra Associazione, poiché le imprese sempre più vogliono dare contesto ai processi identitari, al nesso tra radici e futuro, tra memoria e innovazione.

Tale approccio ancor di più valido nella società dell'incertezza di oggi, come mostra il quadro internazionale con la crisi pandemica e la guerra in Ucraina.

Le imprese oggi vogliono lasciare effetto sociale responsabile sui territori ove operano contro la finanza speculativa, esse vogliono con il loro patrimonio valoriale ritornare all'economia reale, alla “morale del tornio”, all'innovazione sociale, ai cambiamenti organizzativi che debbono diventare creativi e partecipativi, nell'ottica della cooperazione con i vari stakeholder.

Presidente in molti suoi lavori, lei racconta questo rapporto tra cultura e impresa, può darci più ragguagli?

A fianco alla mia attività in azienda ho sempre cercato di raccontare con “Orgoglio industriale” del 2009, con “La morale del Tornio” del 2015, Impresa Riformista del 2019, “Oltre le fragilità” del 2020 e oggi con il mio ultimo libro “L'avvenire della Memoria” questo percorso di innovazione che trasforma il nostro sistema industriale, considerando la sostenibilità un asset di crescita.

Guardiamo ai report sulle imprese verdi che **Symbola**, con il suo presidente Ermete Realacci ogni anno stila e dimostra che l'orizzonte cui guardare è quello di un capitalismo inclusivo, attento a conciliare libertà economiche e giustizia sociale, nella cornice della democrazia liberale, tenendo presente che la centralità della cultura di impresa come sistema di valori in grado di legare produttività, inclusione sociale, competitività, e sostenibilità.

Come Fondazione Pirelli stiamo incontrando scuole, stiamo lavorando all'esperienza delle Fabbriche aperte, stimolando relazioni tra associazioni di imprese e giovani generazioni per descrivere questo spirito politecnico, con la dimensione culturale delle imprese come luogo di innovazione, conoscenza, poesia, esperienze formative ed educative.





Quale futuro per la valorizzazione delle competenze professionali dei nostri giovani?

A cura di:

Antonella Giordano,

Vicedirettore
InternationalWebPost

IL PROTOCOLLO EDVERSO



Persuperarelesfideimposte dallaglobalizzazione è la cultura la prioritaria soluzione. Lo si sa e lo si sente ripetere insistentemente da fonti autorevoli, istituzionali e non, ove operano persone che sono fattivamente impegnate affinché le affermazioni diventino una realtà, persone che credono che il mondo della formazione svolga un ruolo fondamentale per il futuro dei giovani. Prendersi cura dei giovani impone la modifica degli obsoleti paradigmi formativi improntati a schemi dall'evidente contenuto autoreferenzialconcorrenziale, troppo imperniato sulla genericità delle proposte (e/o sulla deficiente coesività dei temi secondo le leggi del marketing) alieni dall'essere strumenti utili e competitivi nell'approccio richiesto dal panorama sistemico attuale.

La sensibilità verso la modernizzazione non è più in sé un elemento spendibile per quanto apprezzabile. Ciò che richiede la globalizzazione alla scuola di ogni ordine e grado e alle scuole di formazione e' che ci si allinei tutte in un unico progetto globale che consenta di accedere al futuro dell'Educazione, trasformando la realtà da locale (e inutile per discenti) a internazionale (e utile per il futuro dei discenti e del Paese) avvalendosi della tecnologia Blockchain.

Sostengo fermamente e in tal senso – per amore verso il mio Paese che per secoli è stato faro di cultura e che malgrado il disinteresse politico ad investire per la ricerca e l'istruzione conserva il privilegio di partorire eccellenze e talenti che, ridotti alla fame in Patria, trovano all'estero il rispetto che meritano – spendo tutto il mio impegno perché la cultura risorga dal baratro in cui è trascinata da anni. Perseverando lungo il crinale dell'affossamento si continuerà a dover sopportare pessima scrittura, risibili talk show improntati al nullismo, beceri registri espositivi, processi di conservazione dei documenti cartacei inefficienti – e, cosa che stando ai dati statistici, è allarmante – nessuna reale motivazione per gli studenti ad apprendere e ad ottenere buoni risultati, mancanza di fiducia nei meriti educativi e nei titoli accademici a causa della esponenziale industria della falsificazione.

Dovrei proseguire e vorrei poterlo fare per aggiungere molto altro ma il rigore mi impone di perimetrare il mio pensiero al contesto.

Mi fermo sul punto da ultimo elencato per coerenza con la notizia che ispira questo mio intervento.



Il Protocollo EDVERSO

Con l'obiettivo di pervenire ad un sistema condiviso per la valorizzazione delle competenze, dei crediti e delle professionalità acquisiti nel settore dell'educazione, della formazione della cultura, il 15 giugno in Roma, a Palazzo Theodoli-Bianchelli, è stato presentato il protocollo EdVerso.

Il Progetto EdVerso, avviato il 2 settembre 2019 a Matera con il nome LRX CULTURE da **#DiCultHer** e della LutinX (ex Lirax) – società operativa nel settore della Blockchain, dopo tre anni di sperimentazione in Italia ed all'estero, è giunto al suo compimento.

EdVerso è un progetto italiano, e ciò incoraggia a ben sperare sulla sua futura implementazione considerando che si fonda sull'applicazione di un protocollo **blockchain**, frutto del coordinamento tra leader mondiali nel campo della cultura, della tecnologia, della formazione, dell'associazionismo e dello sport che, insieme, hanno lavorato per oltre tre anni di fase sperimentale, per favorire l'innovazione nell'ambito della formazione e della tracciabilità in tale ambito.

I sistemi blockchain possono essere utilizzati per supervisionare e facilitare l'accreditamento di scuole, college e università, proteggere i diritti di proprietà intellettuale ed eliminare la falsificazione di diplomi e trascrizioni. **EdVerso** si propone, dunque, come sistema integrato che unendo l'identità, la data certa e il dato certo consente, a chi eroga formazione, di emettere i certificati/attestazioni in blockchain, permettendo di fatto una loro immediata consultazione e verifica ovunque nel mondo.

Chi eroga formazione nelle diverse modalità, formali e non formali, dirette ed indirette, trova quindi in EdVerso un soggetto identificato legalmente, che "rilascia" ad un terzo soggetto, "il discente", un Certificato Digitale (Digital

IL PROTOCOLLO EDVERSO

Badge) sempre leggibile e verificabile senza alcuna applicazione particolare, in cui si attestano e tracciano i risultati della persona, valorizzando la stessa, e rendendo sempre chiaro e verificabile l'iter formativo seguito.

Gli smart-contract possono svolgere sicuramente un ruolo essenziale nel fornire un apprendimento individualizzato all'interno di una struttura scolastica convenzionale e creare l'elemento motivazionale mancante nei sistemi educativi tradizionali.

C'è molto da lavorare per una capillare implementazione ma ritengo che, anche a lume di quanto affermato in occasione della presentazione del Protocollo, debbano essere valorizzati gli sforzi fino ad oggi compiuti attraverso ogni strumento per promuovere la transizione digitale dei cittadini e dei lavoratori nel settore dell'educazione, della formazione e della cultura, partendo dall'esperienza consolidata di un Network di professionisti presenti in 12 Nazioni, afferenti a Centri di Formazione, Università, Scuole Superiori, Centri di Impiego, ed Uffici di Selezione del Personale.

TRANSIZIONE DIGITALE E CULTURA
Il protocollo Edverso

Sala Giacomo Matteotti
Palazzo Theodoli-Bianchelli
Piazza del Parlamento, 19

10:30-13:00

Mercoledì
15
Giugno

edverso protocol

LutinX.com
DiCultHer
ALGAXIA



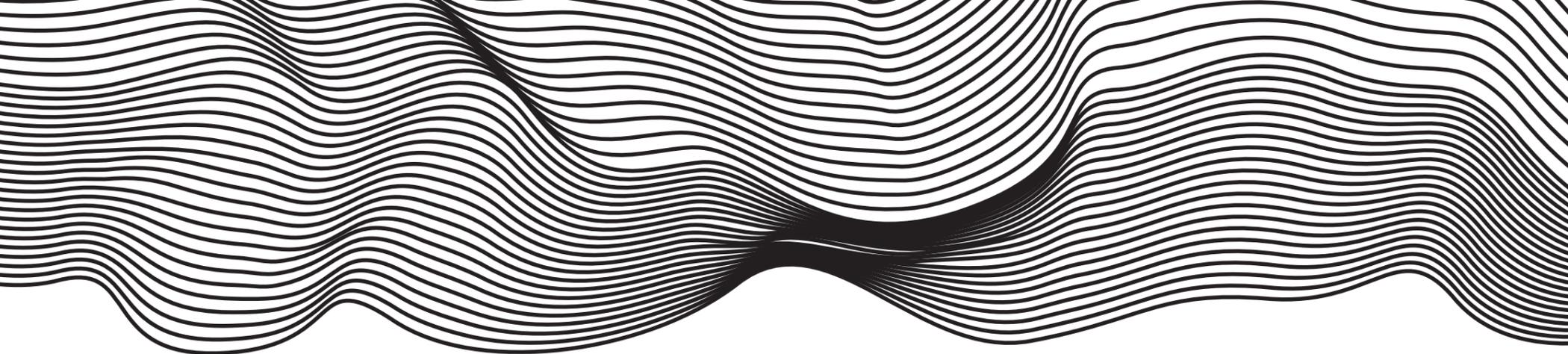
A cura di:
*Piero
Chiabra*

●
●
●

Una web TV per fare. Una web TV per capire

Viviamo in un mondo confuso e complesso, in cui è difficile capire l'oggi, e ancor più difficile prevedere il domani.

Un mondo in cui certezze che parevano eterne scompaiono in un attimo, e in cui nulla, nulla può essere dato per scontato, perché tutto è continuamente mescolato in un convulso divenire. Per tutti, sopravvivere, professionalmente, culturalmente, socialmente, è difficile, come padroneggiare un cavallo imbizzarrito, in cui il prezzo della caduta è l'obsolescenza, il ritardo culturale, la mancanza di opportunità.



Ancor di più, l'entrata in questo mondo è difficile per un giovane. Confuso da modelli culturali conflittuali, formato da una scuola sulla base di criteri in gran parte obsoleti e, molto spesso purtroppo, ulteriormente vanificati da lassismo o da inerzia culturale, è difficile per un giovane trovare un "ubi consistam", un approccio mentale che lo metta in grado di comprendere la realtà, e di tracciare attraverso di essa una direzione per il suo cammino.

Forse, l'unico modo di avviare i giovani lungo una strada positiva e di successo è riuscire a plasmare in loro una mentalità in grado, da un lato, di affrontare le cose in modo pratico e razionale; dall'altro, di fornire loro competenze, come le competenze digitali, essenziali ormai in qualunque percorso professionale, come peraltro nella vita di tutti i giorni, e strumenti concettuali in grado di porli di fronte al futuro in modo tale da comprenderlo, e gestirlo. Tutto questo richiede da un lato una trasmissione di competenze tali da assicurare una cultura diffusa e orizzontale, tale da "permettere di imparare", cosa che non si può ottenere senza una necessaria disciplina mentale; dall'altra, la padronanza dei cosiddetti "soft skill", tanto decantati dalla pubblicistica che si occupa di queste cose che quasi il menzionarli è diventato un luogo comune, e che sono, in realtà, niente altro che il sapere come padroneggiare i rapporti con gli altri, come lavorare insieme, come comunicare, come rapportarsi con chi condivide uno stesso progetto.

Riassumendo: mentalità pratica e razionale, solide competenze, e soft skill. Ma come trasmettere tutto questo? Come far sì che queste competenze e skill possano essere acquisiti e praticati? Il percorso è necessariamente complesso, ma forse, in questo percorso, un elemento può essere importante: coinvolgere i giovani in progetti che li vedano protagonisti,

insegnare loro la cultura e, perché no, la bellezza e la soddisfazione del "saper fare", tramite la realizzazione di qualcosa di concreto, di bello, di coinvolgente, come palestra e somma dell'apprendimento di tutto quel modo di approcciare la realtà che si è tratteggiato prima. E, visto che sono così importanti nel nostro mondo, sarebbe bene che questo "saper fare" riguardasse progetti che coinvolgono l'utilizzo di tecnologie digitali, per provvedere una esperienza di diretto possibile utilizzo. E, forse, di tecnologie digitali utilizzate a fini di comunicazione, vista l'importanza che la comunicazione e il lavoro di gruppo hanno all'interno dei "soft skill". Magari, infine, per la trasmissione di contenuti culturali, come contributo alla formazione di una mentalità aperta e razionale.

Un progetto interessante, che soddisfa tutti questi requisiti potrebbe essere, per esempio, costituire in un istituto scolastico una Web TV gestita dai suoi studenti.

E proprio questo qualcuno ha provato a fare.

Nato nel 2020, in pieno lockdown, nell'ambito di una Rete nazionale di scuole per le metodologie didattiche innovative, e in coerenza con l'obiettivo « Competenze e Contenuti » del Piano Nazionale Scuola Digitale il progetto "Web TV per la cultura", promosso presso il Liceo D'Oria, di Genova, con la collaborazione di diGenova OdV, mirava alla costituzione di un servizio di web TV digitale permanente, gestito da uno specialista di comunicazione part time, e i cui contenuti e organizzazione venivano generati totalmente dagli studenti.

Perché una Web TV? Perché, si è visto, combina il meglio di due mondi: un mezzo di facile accessibilità e fruizione, come la TV, che però, come il web consente di avere archivi, e

un grado di interattività con i contenuti molto maggiore della TV tradizionale.

Certo, sono necessarie delle competenze. Queste sono state fornite da un corso, impartito agli studenti da specialisti del settore, che ha formato gli studenti sulle tecnologie e gli strumenti a disposizione per realizzare la web TV. Si è passati quindi allo sviluppo, scegliendo, dopo una accurata analisi, YouTube come piattaforma di base, in quanto permetteva di usufruire di una varietà di funzioni poco sfruttate, ma molto utili ai fini della creazione di archivi digitali. E si è poi integrata la web TV con i social network, in modo da generare un circolo virtuoso che promuova la sua diffusione e visibilità in rete. E, a quel punto, la parola è andata a loro: agli studenti, con la loro creatività e il loro entusiasmo. Da soli, con la loro capacità di autoorganizzazione, hanno realizzato una serie di servizi su aspetti culturali della realtà genovese, che costituiscono il nucleo di base dell'archivio della web TV, servizi che si sono rivelati di sorprendentemente alta qualità e interesse generale, e che costituiranno la base di una espansione del servizio nei prossimi anni.

Servirà? Sicuramente. Basterà? No, di certo. Ma è un primo passo verso un nuovo modo di creare competenze, di stimolare la creatività e, in tutta umiltà, di fare cultura.

Vedremo, di tutto questo, gli sviluppi futuri. Nel frattempo, se qualcuno vuole rendersi conto di ciò che è stato realizzato, può guardare qui:

<https://www.youtube.com/channel/UC0bxCE5qiC7Oz6NNxFOANgA>

È solo un inizio. Ma è un buon inizio. Ed è forse l'inizio di qualcosa di importante. Per gli studenti, per la scuola, per tutti noi.

Piano Scuola 4.0, sarà la volta buona per innovare la didattica?

Punti di forza e problemi

A cura di:

**Gabriele
Benassi,**

già Consulente della vice
ministra Anna Ascani,
Servizio Marconi TSI
USR ER, Equipe forma-
tiva nazionale.

Su gentile concessione della rivista
AgendaDigitale.eu

Dall'introduzione della LIM al Piano Nazionale Scuola Digitale, i piani per innovare la Scuola si sono susseguiti, senza però riuscire a compiere il processo di digitalizzazione del sistema. Il Piano Scuola 4.0 potrebbe essere una vera svolta, a patto che ci si liberi da alcune zavorre ingombranti nel percorso al 2026.

Il **ministro Patrizio Bianchi** ha recentemente firmato il **Piano Scuola 4.0** che raccoglierà l'eredità del **Piano Nazionale Scuola Digitale** e inietterà nelle scuole statali una cifra di **2,1 miliardi di euro**.

Secondo una recente intervista rilasciata dallo stesso ministro^[1] le procedure di gestione amministrativa di questi fondi saranno velocizzate, non conosceranno bandi e verranno accompagnate da azioni di sistema capillari. Sempre dalla stessa intervista, emerge la volontà ad imprimere **un'accelerazione importante all'innovazione didattica**, prima di tutto metodologica, alla formazione dei docenti e

alla digitalizzazione della scuola anche per gli aspetti amministrativi.

Qualche lettore attento sicuramente dirà che **siamo alle solite**, che di queste parole ne abbiamo sentite e lette molte in molte altre occasioni. In questa occasione, probabilmente, si sbaglia. Forse siamo davvero di fronte ad un'ulteriore accelerazione, dopo il Piano Nazionale Scuola digitale e i due anni di Covid-19.

Mi piace pensare al Piano Scuola 4.0 ad un traghetto che ci deve portare, da qui al 2026, ad **una scuola in cui la connettività e il digitale siano la normalità nel quotidiano scolastico e la tecnologia trasparente**, come è oggi l'astuccio, il compasso, il libro di testo. Mi piace pensare al Piano Nazionale Scuola digitale come ad un albero ormai stanco, a cui si innesta una pianta nuova, che abbia medesime radici e che possa crescere più robusta.

Al di là delle metafore, che ci aiutano a dare un significato ed una prospettiva al piano Scuola 4.0, proviamo a capire meglio di cosa si tratta e come si articolano, riferendoci ad oggi ai documenti UE ed al sito dedicato al PNRR. italiadomani.gov.it.



DA DOVE PARTIAMO

Il processo di digitalizzazione della scuola risale all'introduzione delle *lavagne interattive multimediali* in circa 30.000 scuole (si chiamava *Azione LIM*[2]) e al finanziamento di 400 *classi 2.0* per la sperimentazione di una didattica innovativa con il digitale. Parallelamente a queste due azioni ad inizio della prima decade del secolo, partirono anche progetti che anticiparono una *didattica della "vicinanza"*, come il *progetto @urora*[3] e il progetto HSH (*Hospital School Home*)[4]. Di questo periodo è anche il progetto *Scuola 2.0*, che coinvolse poche scuole a livello nazionale, richiedendo un coinvolgimento di tutte le classi. Parallelamente a queste azioni, partirono i *percorsi di formazione per i docenti*.

Se andiamo a considerare i dati dell'Osservatorio tecnologico di quegli anni, oltre la metà delle aule era senza connessione e solo il 10,3% possedeva una connessione veloce.

Dal 2015, con l'approvazione del Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) incardinato nella legge 107, supportato anche dai fondi strutturali europei del Programma operativo nazionale 2014-2020, la digitalizzazione della scuola italiana ha conosciuto *un'accelerazione significativa* grazie allo sviluppo più o meno efficace di 35 azioni. Sono gli anni in cui il *registro elettronico* diventa normalità nel 99% degli istituti, nonostante forti resistenze iniziali, in cui le *LIM* e gli schermi arrivano a coprire la quasi totalità delle classi e i dispositivi mobili cominciano ad essere utilizzati come strumenti di lavoro in percentuali significative; si cominciano a *sperimentare nuovi ambienti di apprendimento* attraverso l'utilizzo delle prime piattaforme scolastiche o di semplici ambienti cloud per i contenuti e utilizzando il digitale in modo costruttivista e costruzionista.

Per la prima volta si comincia a parlare di *Byod* e a praticarlo in alcune classi o plessi scolastici. È in questo quinquennio che anche la segreteria diventa sempre più digitale, informatizzando la gestione dei documenti. Nascono gli animatori digitali e i team digitali, si introducono nuove metodologie ed attività come il coding, il tinkering, il making.

IL PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE E L'IMPATTO DEL COVID

Il Piano Nazionale Scuola digitale, curato e coordinato da Damien Lanfrey e Donatella Solda e da un gruppo di lavoro ben coordinato e integrato di professionisti appassionati della scuola, è ancora oggi *l'architettura culturale della digitalizzazione del sistema scolastico italiano*, come ben compreso durante la pandemia e il lockdown.

In questi due anni di *didattica a distanza, digitale integrata*, per fronteggiare una emergenza storica il digitale ha di fatto permesso una continuità didattica ed educativa, pur con molte differenze e distinzioni dovute sia all'aspetto infrastrutturale che soprattutto a quello metodologico didattico. È però innegabile che questi due anni siano stati essenziali per *alzare il livello medio di competenza digitale dei nostri docenti*. Gli investimenti sono stati importantissimi e per la prima volta si è voluto finanziare non solo l'acquisto di risorse fisiche, ma valorizzare anche risorse umane liberando tempo scuola da dedicare ai territori ai docenti delle Equipe Formative territoriali e assumendo gli assistenti tecnici per il primo ciclo[5].

Con i fondi del Piano nazionale di ripresa e resilienza integrati ai fondi strutturali europei della programmazione 2021-2027[6], gli obiettivi del *Piano Nazionale Scuola Digitale* conoscono oggi un completamento e un rilancio decisivo che necessita però di un aggiornamento all'attuale stato dell'arte del digitale a scuola e dello sviluppo tecnologico, aggiornamento che dovrà essere pienamente raccolto dal piano Scuola 4.0.

TUTTI I NODI DELLA FORMAZIONE

Tutte queste fasi storiche di sviluppo della scuola digitale sono state caratterizzate anche da *ondate di formazione significative*, con finanziamenti ad hoc. Dalle prime formazioni "fortic", ai corsi Lim alle tante e variegate formazioni sull'ultimo PNSD. Se andassimo a contare le ore di formazione ci spaventeremmo per il numero enorme ed è normale interrogarsi sull'impatto ma anche sull'attesa relativa all'impatto e alla misurazione stessa. Sulla formazione occorre fare una analisi attenta, pragmatica che non proceda per luoghi comuni o percezioni soggettive. È uno dei punti centrali del PNRR con la scuola di Alta Formazione. Vedremo come si svilupperà questa riforma, perché la sintesi fra obbligatorietà, qualità, efficacia e spendibilità non è così semplice da trovare.

DOVE SIAMO

La cornice del piano, non solo dal punto di vista del finanziamento ma anche dell'ispirazione e della gestione, è quella europea. Questo aspetto è da ritenersi una garanzia, perché ci obbligherà da un lato a *spendere bene e in modo capillare i fondi*, dall'altro ad avere un *riferimento legislativo e culturale* ai documenti preziosi elaborati recentemente dalla comunità europea, in merito allo sviluppo delle competenze digitali e all'istruzione. In primis il Piano Europeo di azione per l'istruzione digitale e i framework del Digcomp 2.2 ed Edu su cui nell'ultimo biennio si è accentuata l'attenzione del Ministero.



IL PIANO EUROPEO DI AZIONE PER L'ISTRUZIONE DIGITALE

Nel piano europeo di azione per l'istruzione digitale si legge già nell'introduzione: "La tecnologia digitale, se impiegata in modo capace, equo ed efficace dagli educatori, può sostenere pienamente l'agenda per un'istruzione e una formazione inclusive e di elevata qualità per tutti i discenti. Può facilitare un apprendimento maggiormente personalizzato, flessibile e incentrato sullo studente, in tutte le fasi e gli stadi dell'istruzione e della formazione. La tecnologia può rappresentare uno strumento potente e coinvolgente per l'apprendimento collaborativo e creativo. Può aiutare i discenti e gli educatori ad accedere a contenuti digitali, a crearne e a condividerli.". Nel paragrafo 4 vengono delineate le priorità delle azioni:

- promuovere **lo sviluppo di un ecosistema altamente efficiente di istruzione digitale**. In questa priorità si sottolinea come "La **connettività Internet ad altissima velocità** è fondamentale per l'istruzione[7]". Si ribadisce l'essenzialità e l'importanza dei "**contenuti educativi digitali** e la formazione in materia di competenze digitali, compresi i metodi didattici digitali". Qui non c'è solo il tema delle piattaforme ma degli **ambienti di apprendimento**, che dovranno essere sempre più onlife, integrati, ibridi, creativi.
- **migliorare le competenze e le abilità digitali per la trasformazione digitale**. L'alfabetizzazione digitale è diventata essenziale per la vita quotidiana. È una priorità ma non l'unica del sistema di istruzione. Oltre all'alfabetizzazione, **si considera centrale il ruolo dell'informatica**: "L'introduzione all'informatica fin dalla più giovane età[8], attraverso approcci innovativi e motivanti all'insegnamento, in contesti sia formali che non formali, può contribuire a sviluppare competenze in materia di risoluzione dei problemi, creatività e collaborazione; può inoltre promuovere l'interesse per gli studi relativi alle discipline STEM e le future carriere in tale ambito, contrastando nel contempo gli stereotipi di genere. Le azioni volte a promuovere un'educazione informatica inclusiva e di elevata qualità possono anche avere un impatto positivo sul numero di ragazze che seguono studi informatici nell'istruzione superiore e lavoreranno poi nel settore digitale o svolgeranno professioni digitali in altri settori economici".



Il piano Scuola 4.0 avrà queste due priorità e indirizzerà ogni investimento verso la creazione di nuovi ecosistemi integrati e verso la formazione di docenti preparati tecnicamente e metodologicamente a questo cambiamento.

La sfida è davvero una didattica digitale integrata **non confusa con la DAD** (didattica a distanza) ma pensata, progettata e realizzata nell'onlife quotidiano e in un'ottica di sviluppo delle competenze digitali del futuro.

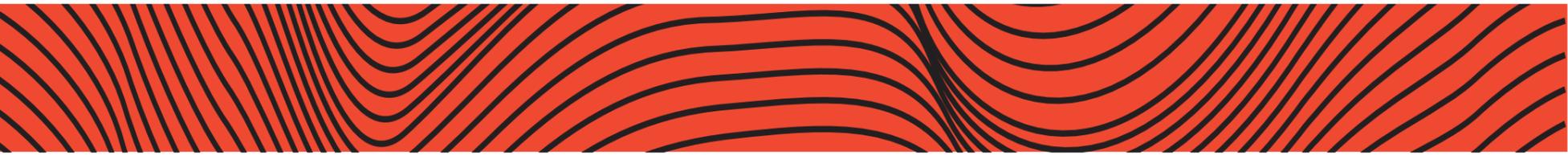


GLI INVESTIMENTI

Dalle dichiarazioni del ministro e dal **sito dedicato** si prevede **la trasformazione di almeno 100.000 aule in ambienti innovativi di apprendimento** che rispondano alle caratteristiche di cui sopra. Interessanti le parole del ministro, che sembra preannunciare ad una fase di progettazione condivisa negli istituti che coinvolga anche la componente studentesca, con gruppi di lavoro creati ad hoc che progettino su misura, partendo da uno studio dello stato dell'arte della singola scuola e da uno studio di fattibilità. Ancora, ci svela il ministro, **i finanziamenti non saranno messi a bando ma calcolati e destinati alle scuole in base ad indicatori oggettivi**.

L'investimento massiccio di 2,1 miliardi di euro è destinato anche alla **digitalizzazione del comparto amministrativo**, alla cablatura di 40 mila edifici scolastici e, soprattutto, alla creazione di laboratori per le professioni digitali nel secondo ciclo. Questi laboratori saranno finalizzati alle **professioni digitali del presente e del futuro**. È un tema fondamentale[9], su cui è opportuno focalizzare l'attenzione per orientare efficacemente gli investimenti. I laboratori saranno pensati in base agli ambiti tecnologici, dalla robotica all'automazione, dall'intelligenza artificiale all'economia digitale, dal making e alla modellazione, dalla creazione di software e servizi digitali alla comunicazione, dal data analysis alla creazione di contenuti.

Questi laboratori, secondo le indicazioni europee, saranno **ecosistemi multidimensionali** e abbracceranno molti ambiti del processo di digitalizzazione del lavoro; ambienti per lo più flessibili, con una organizzazione degli spazi funzionali e strumenti digitali all'altezza degli obiettivi e delle attività, verosimilmente impostate secondo il project based learning come metodologia predominante.



LE CRITICITÀ

Un investimento di 2,1 miliardi sulla digitalizzazione della scuola è certamente uno shock positivo senza precedenti e, come sottolineato, ci sono linee guida e strategie che daranno certamente buoni risultati. Tuttavia, rimangono alcune zone d'ombra, alcuni nodi che sembra non vengano risolti e che peseranno come zavorre ingombranti nel percorso da qui al 2026:

- **Non sono previsti incentivi significativi al surplus di lavoro delle scuole che la nuova progettualità del piano scuola 4.0 inevitabilmente porterà** (per i docenti, nelle segreterie, nelle figure di sistema, nei ruoli intermedi di raccordo e accompagnamento). C'è un legislatore che dimentica che il cambiamento non passa solo dallo sviluppo tecnologico e dalla formazione ma dal lavoro quotidiano, sempre più complesso e gravoso sulle spalle dei docenti e delle scuole. La perdita del potere di acquisto degli stipendi accentuerà in modo sensibile questa problematica.
- **La rigidità dell'impianto curricolare**, a cattedre, della nostra scuola non aiuta la progettazione e lo sviluppo di percorsi innovativi e sempre più interdisciplinari.
- **La numerosità delle classi**, soprattutto della secondaria di 2 grado rende impossibile o molto complicato lo sviluppo di una didattica laboratoriale.
- Rimane **una forte incoerenza fra i processi di innovazione della scuola italiana e gli esami di fine ciclo**, che definiscono nella pratica il profilo di uscita dell'alunno.
- Rimane **una forte incoerenza fra i processi di innovazione, i conseguenti profili attesi dei nuovi docenti e i sistemi di reclutamento dei docenti**.
- **La scarsa propensione dei docenti al lavoro di squadra** e alla progettazione condivisa, anche a causa dell'instabilità di molti organici.



CONCLUSIONI

Occorre, in sintesi, che le azioni di investimento siano integrate alle azioni di riforma della macchina scolastica che fa da gabbia all'innovazione. In molti punti del **PNRR** relativi alla scuola si legge questo sforzo e auspichiamo che tutto possa attuarsi in modo sinergico e integrato.

Il lavoro dei vari uffici ministeriali sarà molto importante nel favorire e garantire modalità e tempistiche opportune e "intonate" integrando forma e sostanza, dimensione amministrativa e dimensione didattica, con indicazioni chiare, non interpretabili e il più possibile pragmatiche, nel segno di una scuola del XXI secolo.

REFERENZE

1. Su *Il Sole 24 Ore* del 17 Giugno 2022
2. Piano Nazionale Scuola Digitale Azione Lavagne Interattive Multimediali,
3. *@usilio per il Recupero, l'Orientamento e il Reinserimento degli Adolescenti*, aveva l'obiettivo di garantire il diritto all'istruzione dei minori che insistono nel circuito penale interno ed esterno del Ministero della Giustizia, offrendo loro una formazione nel settore della comunicazione multimediale.
4. HSH (Hospital School Home): metteva a disposizione della scuola in ospedale infrastrutture tecnologiche, strumenti, servizi, insieme alla necessaria formazione per i docenti, per favorire la comunicazione multimediale e quindi per garantire, al massimo livello, il diritto allo studio dell'alunno in ospedale, in day hospital o in terapia domiciliare
5. Legge n. 178/2020: art. 1, comma 967, 970, 971
6. Sono comprensivi dei fondi **REACT-EU**
7. Secondo i dati del MI le scuole connesse in fibra ottica erano il 33%. È in corso di realizzazione il Piano Banda ultra larga (BUL) che, entro il 2024, porterà a tutte le scuole una buona connettività
8. La Legge n.233 del 29 dicembre 2021, articolo 24 bis va esattamente in questa direzione
9. Sul tema si suggerisce una lettura di alcuni documenti di Maurizio Morini, già direttore dell'Istituto Cattaneo. La vision è decisamente interessante.



PrimaryHack

#NextGen

A cura di:
**Silvia
Mazzeo,**
Animatore Digitale

*Entusiasmo ed energia palpabili nei giorni dedicati al Civic
Hack nella Calabria dell'innovazione.*



Il primo percorso nazionale di formazione sul modello didattico-innovativo dell'hackathon rivolto alle Scuole Primarie, ha preso forma con il CBL Training Camp "PRIMARY HACK #NextGen".

Una sfida nella sfida: affrontare nella scuola, con un approccio metodologico innovativo, problemi emergenti connessi alle grandi sfide dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile dando la parola ai piccoli cittadini di 10-11 anni.

Hanno partecipato alla sperimentazione 18 scuole provenienti da 14 province diverse con la finalità di dimostrare che un mondo più sostenibile e che un nuovo modo di fare scuola, più efficace ed inclusiva, è possibile.

Si è celebrata la bellezza e la creatività dei giovani, giovanissimi, hacker che hanno raccolto la sfida con tanta voglia di mettersi in gioco e riuscire nell'impresa proposta. Gruppi di studenti provenienti da più scuole d'Italia si sono incontrati una prima volta online e poi, al termine di un percorso lungo un anno, in presenza per ideare e co-progettare un mondo migliore.

PrimaryHack #NextGen: il primo esperimento di Hackathon per la scuola primaria che ha visto la partecipazione di diverse scuole del territorio nazionale, in un'esperienza di grande condivisione di metodologie innovative ed alternative e contenuti di spessore centrati sui temi della sostenibilità.

Tutto prende vita nell'ambito del Progetto RETE PITAGORA (Reti nazionali sulle metodologie didattiche innovative con l'utilizzo delle tecnologie digitali nell'ambito del PNSD, Avviso n. 26034 - 23.07.2020), per iniziativa e sotto il coordinamento dell'Istituto Comprensivo "Montalto Uffugo Taverna" (Cosenza), partner della rete.

Prende l'avvio come Challenge Based Learning Training Camp: il primo percorso nazionale di formazione sul modello didattico-innovativo dell'hackathon, specificatamente ideato e progettato per i docenti delle scuole primarie e connesso alle grandi sfide dell'Agenda 2030.

Ma cos'è l'Hackathon? Immaginiamo oltre 100 ragazzi e ragazze, delle scuole superiori, delle scuole medie o delle scuole primarie. Immaginiamoli tutti insieme, dentro la stessa stanza. Immaginiamo che siano tutti intorno a tavoli rotondi, ognuno con 6 o 8 persone intorno. Scopriamo che provengono da scuole, provincie e regioni diverse perché è sulla base di questa diversità che sono stati selezionati. Si sono appena conosciuti e sono pronti a lavorare insieme senza sosta per le successive 24 o 48 ore.

Ora immaginiamo che qualcuno parli loro presentando un tema preciso, un problema della nostra società a cui segue una sfida!

A questo punto le menti entrano in connessione fra loro e cominciano a prendere forma, in un turbinio di idee, delle proposte che diventano ipotesi e poi progetti implementabili in grado di dare una risposta concreta alla sfida posta.



Un “hackathon” (composizione da “hacking” + “marathon”) è, quindi, un’attività partecipativa di breve durata, in cui gli studenti si riuniscono per risolvere alcuni particolari problemi della vita reale (sfide), in una competizione amichevole e leale. Fornisce uno spazio e un tempo agli studenti per progredire sui problemi, ma anche un’opportunità per conoscere argomenti specifici.

A luglio del 2021, oltre 70 docenti di 45 scuole del territorio nazionale, dalle alpi alle isole, colgono la proposta e partecipano al ‘Training Camp’ virtuale con collegamenti online durante i quali, dopo una introduzione generale, teorica e storica all’approccio CBL nel campo della didattica innovativa, suddivisi in team di lavoro eterogenei per collocazione geografica e affinità ad aree disciplinari, si sfidano affinando la tecnica CBL che viene poi replicata nelle singole realtà scolastiche.

I giovani “Hacker”, ai quali è stato chiesto di immaginare, progettare, organizzare e implementare una soluzione innovativa ed economicamente sostenibile per migliorare la scuola o uno spazio del proprio territorio, hanno ben interpretato la sfida, individuando soluzioni sostenibili, risolutive, replicabili e adattabili a diversi contesti.

I ragazzi hanno risposto ideando, e in alcuni casi realizzando, progetti orientati alla salvaguardia dell’ambiente, all’abbellimento dei locali e dei cortili scolastici, alla progettazione di aule all’aperto, all’implementazione di app dedicate, alla preservazione del mare. Tante e differenti idee innovative per contribuire al miglioramento della qualità della vita di tutti.

La finale nazionale si è svolta con un evento blended, assolutamente innovativo, di tre giorni, dall’1 al 3 dicembre 2021. Gli studenti in collegamento dalle rispettive scuole, in una diretta streaming, guidati dai loro docenti-tutor, hanno illustrato sapientemente attraverso infografiche, slide o presentazioni multimediali i progetti realizzati.

Si è trattato di una grande convention virtuale durante la quale la condivisione di esperienze ha fatto emergere il potenziale creativo dei ragazzi, che hanno investito tutte le loro competenze sociali, culturali e di problem solving proponendo un’idea progettuale sostenibile e coerente con la sfida posta; innovativa



e capace di **generare esternalità positive sulla società**, valorizzando il bene comune e permettendo alla comunità di beneficiarne; frutto di un lavoro d’intesa e coesione nella squadra e infine presentata con completezza e chiarezza.

L’emozione più forte si è vissuta il 13 e il 14 maggio con la seconda edizione nazionale di PrimaryHack #NextGen, questa volta in presenza.

Che sfida!

Le sei squadre si sono messe a lavoro e ognuna di loro ha immaginato di costruire una micronazione stabilendo regole, individuando le priorità e i punti di forza di un contesto sociale democratico e sostenibile, immaginando anche le modalità di sostentamento: 6 micronazioni che potranno entrare a far parte dell’Atlante Planetario.

Grazie alla guida di quattro mentor Giulia, Gaia, Elisa e Giorgia capitanate da Lorenzo Micheli, esperto nazionale di Challenge Based Learning, i giovani delle sette scuole partecipanti hanno vissuto momenti ed esperienze di alta educazione civica. Finalmente in presenza!





Una competizione amichevole e leale per immaginare soluzioni innovative/creative a problemi reali. Un “incontro” di esperienze per condividere pensieri, idee ed opinioni su temi attuali, immaginando un mondo migliore.

è stata una maratona ibrida, tra digitale e analogico; una sfida partita da lontano che ha avuto varie fasi, che ha attraversato anche momenti di perplessità e scetticismo, ma che poi si è rivelata agli occhi di tutti i partecipanti, adulti e ragazzi, una forza educativa e formativa.

una forza che poggia le sue basi sulla capacità di questa metodologia di connettere le persone, connettere le menti per creare il futuro.

E' decisamente un nuovo modo di fare scuola, di stimolare e sensibilizzare tanti giovani verso le grandi sfide del nostro pianeta, ponendo al centro i temi della sostenibilità e la responsabilità delle “Next Generation”.

Abbiamo tutti una grande responsabilità: favorire la connessione delle menti a partire da nuovi modi di stare insieme, per generare valore e innovazione; favorire la ricerca del collegamento tra la dimensione globale e la dimensione locale; investire in nuove idee,

nuovi processi e costruire un rapporto forte di fiducia verso la definizione di un nuovo stile di vita sostenibile.

Finale: 1,2 e 3 dicembre 2021 in modalità blended



Finale Nazionale PRIMARY HACK #NextGen



Primo evento nazionale per le Scuole Primarie di Civic Hack all'Istituto Comprensivo di Montalto Uffugo Taverna Reti Nazionali di scuole per la diffusione delle metodologie didattiche innovative con l'utilizzo delle tecnologie digitali nell'ambito del PNSD PRESENTA il CBL Training Camp di "PRIMARY HACK #NextGen", il primo percorso nazionale di formazione sul modello didattico-innovativo dell'hackathon, ... Leggi tutto

#NextGen! Grande successo della 2ª edizione



Entusiasmo ed allegria palpabili alla due giorni dedicata al Civic Hack. Un successo che l'Istituto Comprensivo Montalto Uffugo Taverna raccoglie con grande soddisfazione. Si è celebrata la bellezza e la creatività dei giovani partecipanti che hanno raccolto la sfida con tanta voglia di mettersi in gioco e riuscire nell'impresa proposta. Gruppi di studenti provenienti da più ... Leggi tutto

A cura di:
**Rosa Anna
Argento,**

*Faro Convention
Citizens of Europe
(Palermo)*



Catalogare in Piazza

L'Associazione Faro **Convention Citizens of Europe** ha avviato un progetto formativo di grande interesse per il territorio della città di Palermo attraverso "I Patti educativi di Comunità".

L'intervento del Ministero con i Patti Educativi ha permesso di attuare una sperimentazione di nuovi modelli operativi di grande efficacia. Così la scuola inizia ad interagire con il Terzo Settore, con la società civile e con altre Istituzioni con delle alleanze utili a contrastare la povertà educativa e la dispersione scolastica molto elevata.

Abbiamo proposto al Dirigente Scolastico prof.re Vito Pecoraro dell'Istituto Alberghiero IPSSEO "Pietro Piazza" di Palermo, un progetto di Catalogazione, denominato poi "**Catalogare in Piazza**".

Sin dalla sua elaborazione il Progetto "**Catalogazione**", messo a punto dall'Associazione Faro Convention Citizens of Europe, ha presentato delle sue speciali potenzialità che lo inquadrano tra le migliori strategie didattiche per favorire la conoscenza e lo studio del territorio.

Il processo di catalogazione è inteso come percorso conoscitivo attraverso un metodo scientifico e analitico. L'uso di un metodo scientifico in cui ogni dato ha avviato una indagine conoscitiva e una verifica oggettiva, ha permesso un lavoro di minuziosa relazione interdisciplinare.

L'innovazione più evidente suggerita dalla Convenzione di Faro del 2005, a cui ci ispiriamo, consiste proprio di non porre più al centro il



Bene Culturale ma la persona, l'individuo, e noi, con il progetto **"Catalogare in Piazza"**, abbiamo messo al centro lo studente che si è relazionato con il territorio fino a costruirsi la sua identità territoriale.

Un grande obiettivo se pensiamo che una delle cause di dispersione scolastica è proprio l'assenza d'identità, l'assenza di uno stretto legame con il proprio ambiente e con il territorio.

Il Progetto educativo e formativo "Catalogare in Piazza" ha rappresentato per l'**Associazione Faro Convention Citizens of Europe** una piattaforma in cui attuare le linee guida europee sulla didattica. Proprio il settore dell'**Accoglienza turistica** rappresenta il modello più adatto su cui testare sia il prototipo formativo della Catalogazione che quegli aspetti innovativi proposti dalla Convenzione della Commissione Europea siglata a Faro.

Ponendo in atto la **global education** come nuova formula da applicare per ottenere una visione compiuta di tutti i punti posti in essere, ossia: **Educazione alla Solidarietà, Educazione ai Diritti Umani, Educazione allo Sviluppo Sostenibile, Educazione alla Pace, Educazione alla Intercultura**. Investire in Educazione alla

Cittadinanza Globale è, dunque, un obiettivo necessario per il Millennio.

Questo ci ha consentito di attivare un'importante fase evolutiva di **identità territoriale** per far acquisire al discente quel senso di appartenenza importante per la sua maturità.

La Catalogazione permette una indagine che porta lo studente a verificare, misurare, fotografare e disegnare, ma anche a relazionarsi su bibliografia e sitografia, consultandosi tra gli studenti e confrontando i dati raggiunti o le difficoltà affrontate. Intanto che lo studente "rileva" i dati, egli/ella "rivela" alla sua consapevolezza e si forma quel rimando e quella identità territoriale e relazionale, fine e obiettivo di tutto il progetto. Viene ad essere stimolata la relazione con i membri del territorio attraverso indagini ed interviste che sono attentamente datate e documentate digitalmente, un'attività dalla quale non si può prescindere in un processo di valorizzazione del patrimonio che prevede il coinvolgimento di tutti gli attori interessati.

Abbiamo creato dei settori di ricerca ben studiati, ovvero:

- un percorso arabo- normanno, che desse risalto alle eccellenze storiche del nostro territorio e soprattutto di quella parte del territorio dove insiste l'Istituto e dove vivono i discendenti;
- un percorso di archeologia industriale con riferimento alle numerose presenze produttive della costa sud, stanziate in quell'area sin dalla fine dell'800 e che sono familiari agli studenti di quell'area.

Proprio la catalogazione di alcuni elementi di **Archeologia Industriale** hanno permesso una indagine storica nel nostro territorio, dalla rivoluzione della fine del XVIII secolo, fino ai grandi cambiamenti avvenuti a seguito delle due guerre mondiali, ed ancora oltre fino al **"sacco"** di Palermo in cui abbiamo colto l'interesse e lo stupore per fatti che hanno sconvolto la nostra città fino a sottolineare concetti di legalità imprescindibile per una cittadinanza attiva e consapevole.

Pertanto, i concetti di **salvaguardia** e di **tutela**, ma anche di **riuso armonioso** sono chiamati in campo e possono essere oggetto di approfondimento culturale, sociale e politico. La conoscenza del territorio e dei Beni che vi sorgono sono una ulteriore forma di tutela, infatti è il primo passo per sottrarlo all'abbandono, all'incuria e ad atti di vandalismo. Lo studio e la documentazione prodotta è il primo atto di salvaguardia soprattutto attraverso il mezzo di catalogazione e digitalizzazione che testimonia gli autori, i fatti e le date che lo interessano, oltre che lo stato di conservazione.

L'intero corso si è svolto in laboratorio informatico da cui i ragazzi potevano aggiornare i dati raccolti all'esterno e il materiale digitalizzato. La digitalizzazione non è solo uno strumento di mediazione al fine culturale, bensì un momento evolutivo verso una dimensione storica dell'Era digitale da cui scaturirà una nuova fase di dimensione sociale. Volgere il loro interesse per il cellulare indirizzandoli gradatamente verso una scolarizzazione digitalizzata è significativo in quanto garantisce la comprensione dei rischi connessi alla rete e predispone gli studenti ad un uso consapevole e maturo del web.



A cura di:
*Antonella
Giordano*

Inclusione sociale e educazione al patrimonio

*Il PROGETTO TESSUTI SOCIALI: Università per Stranieri
(SI) e Museo del Tessuto (PO)*



Un progetto tra mediazione linguistica, inclusione sociale e educazione al patrimonio? Si può fare se ci sono le giuste volontà. Dal 4 luglio 2022, una realtà anche per il pubblico interessato al percorso museale digitale.

Un esempio è il progetto di ricerca “Tessuti SOCIALI (SOCIAL Learning, Allestimenti museali, Lingue, Interazioni): percorsi conoscitivi per il Museo del Tessuto di Prato”, realizzato dall’Università per Stranieri di Siena in collaborazione con il Museo del Tessuto di Prato nell’ambito dei fondi “POR FSE 2014/2020 della Regione Toscana Asse A – Azione a.2.1.7, Bando per progetti congiunti di alta formazione attraverso l’attivazione di assegni di ricerca in ambito culturale”.



Tra il 2020 e il 2022 sono state sviluppate azioni pilota per il coinvolgimento nella vita culturale del Museo di cittadini e famiglie espressione di alcune comunità straniere particolarmente presenti sul territorio pratese, come quelle albanese, cinese, marocchina e pakistana.

I risultati, insieme alle attività, sono stati presentati nei giorni scorsi al Museo del Tessuto in una tavola rotonda – coordinata da Filippo Guarini, Direttore del Museo del Tessuto – che ha visto presente, tra gli altri, il Rettore dell'Università per Stranieri di Siena, Tomaso Montanari; del responsabile scientifico del progetto, Andrea Villarini dell'Università per Stranieri di Siena; Ilaria Santi; dell'assegnista di ricerca dell'Università per Stranieri di Siena, Vanessa Foscoli curatrice delle attività didattiche digitali; della responsabile delle attività educative del Museo, Francesca Serafini; dei rappresentanti degli istituti scolastici coinvolti nel progetto e delle associazioni che hanno collaborato alla mediazione culturale e linguistica.

Con l'occasione, sono stati, inoltre, mostrati i prodotti digitali realizzati dai ragazzi delle classi dell'Istituto Comprensivo Marco Polo ed i video creati dagli studenti degli Istituti

Superiori Gramsci Keynes, Livi e Copernico, visibili sul sito del Museo alla pagina www.museodeltessuto.it/inclusivita/.

Una cosa davvero coinvolgente è il nuovo percorso digitale del Museo che tramite tecnologia QRCode consente di visitare il Museo in totale autonomia grazie a testi e audio disponibili in italiano semplificato, albanese, arabo, cinese e urdu. Le voci che intervengono per raccontare il percorso espositivo del Museo sono degli stessi ragazzi che hanno preso parte al progetto e che si sono prestati ad attività di speakeraggio.

Il dettaglio della ricerca, con i quattro distinti percorsi digitali di formazione in lingua italiana a partire dai contenuti del Museo, sono invece consultabili sul sito elil.it/tessutisociali/ che consiglio vivamente di visitare.

Trovo in questo progetto una sfida contro il modello di “cultura curtense” ostativa alla valorizzazione delle nostre risorse. L'Italia sconta storicamente un ritardo considerevole nella digitalizzazione, soprattutto in confronto con gli altri Paesi europei. In inciso ricordo che proprio per questo motivo, tra gli obiettivi di [Italia digitale 2026](#), la strategia per il digitale

del PNRR, c'è quello di colmare tale divario e portare almeno al 70% la percentuale di italiani con competenze digitali di base.

Sul punto è illuminante quanto affermato dal Rettore Tomaso Montanari: “Credo che il tessuto sia la metafora giusta: attraverso la loro tessitura, il loro comporsi di fili diversi e le loro provenienze, fatture, materie, noi riusciamo a conoscere il tessuto della nostra società. E l'impegno dei ragazzi tramite la lingua e le modalità telematiche, informatiche, social, significa restituire loro un'idea di patrimonio che non ha niente a che fare con la nazionalità: è un patrimonio dell'umanità che si trova in Italia, in una città, Prato, trama e ordito della società del futuro, multiculturale, dove l'eredità culturale diventa un elemento di liberazione e consapevolezza. E' un progetto molto importante non per il passato ma per il futuro, ed è esattamente quello che deve essere il patrimonio culturale.”

Il Progetto nel dettaglio

Tessuti SOCIALI” è, come ho detto in premessa, un progetto di inclusione sociale che intende, a partire dalla fruizione degli spazi museali, favorire lo sviluppo delle competenze linguistiche, della consapevolezza interculturale, valorizzando i repertori linguistici dei possibili utenti stranieri del Museo del Tessuto, in ottica pluriculturale e plurilingue.

Il progetto è stato avviato nel 2020 in piena pandemia da Covid-19, che ha reso molto difficile tutta la prima fase conoscitiva e di indagine socio culturale sul territorio, volta ad individuare le ragioni della scarsa partecipazione alle attività del Museo e di altre istituzioni culturali cittadine da parte del pubblico adulto straniero.

Grazie al carattere fortemente multietnico dei contenuti della mostra Turandot e l'Oriente fantastico di Puccini, Chini e Caramba (22 maggio 2021 – 23 gennaio 2022) sono state organizzate visite guidate seguite da incontri e



focus group che hanno sollecitato la curiosità e la partecipazione attiva, il confronto e il dialogo interculturale con alcuni gruppi composti dalle comunità sopracitate.

Protagonisti indiscussi delle fasi successive del progetto sono stati gli studenti di alcune scuole della città e le loro famiglie, dalla scuola Primaria fino alla Secondaria di II grado per un totale di oltre 250 ragazzi. Grazie alla sensibilità e disponibilità alla collaborazione di alcuni docenti, sono state coinvolte 7 classi della Scuola Primaria Cesare Guasti, 2 classi della scuola Secondaria di Primo Grado Ser Lapo Mazzei – entrambe facenti parti dell'Istituto Comprensivo Marco Polo di Prato – e 23 studenti selezionati tra gli Istituti Superiori Livi, Copernico e Gramsci Keynes appartenenti alle comunità albanese, cinese, marocchina e pakistana.

Gli alunni dell'Istituto Comprensivo Marco Polo, una scuola multietnica e multiculturale con numerosi bambini appartenenti a diverse comunità straniere, si sono rivelati un vero e proprio ponte di collegamento con le comunità straniere.

I ragazzi sono stati coinvolti in numerosi incontri, con visite guidate al Museo e alla mostra e laboratori didattici svolti in classe, al termine dei quali sono stati realizzati dei video con la tecnica dello Stop Motion (una tecnica d'animazione che a partire da una serie di scatti fotografici e attraverso il montaggio li trasforma in un video) per raccontare l'esperienza vissuta. I bambini non solo hanno scritto la storia, realizzato le scenografie e tutti i personaggi necessari ad animarla, ma si sono anche trasformati per un giorno in registi, fotografi e scenografi collaborando tutti insieme alla realizzazione dei vari scatti che poi sono andati a comporre l'animazione. I bambini hanno registrato le voci narranti in italiano e nella loro lingua madre.

Il coinvolgimento, invece, dei ragazzi delle scuole superiori, frequentanti tre istituti





scolastici diversi e appartenenti alle comunità albanese, cinese, marocchina e pakistana, ha portato alla creazione di 4 mini video in lingua albanese, cinese, araba e urdu in cui i ragazzi invitano i loro coetanei alla visita del Museo utilizzando le proprie lingue madri e portando la testimonianza della propria comunità di appartenenza.

Tutti i prodotti digitali realizzati sono consultabili sul sito del Museo alla pagina web <https://www.museodeltessuto.it/inclusivita/>.

Le famiglie di questi ragazzi sono state al centro di una serie di incontri che si sono svolti al Museo nella fase di restituzione delle attività: in quattro giorni hanno visitato il Museo oltre 300 persone e quasi tutte quelle appartenenti alle comunità straniere lo hanno fatto per la prima volta.

Un QR CODE per visitare il Museo in autonomia

Una delle più importanti azioni sviluppate dal progetto è la creazione di un percorso museale facilitato che, con l'ausilio di un semplice Qr Code, consente di scaricare sul proprio smartphone testi e audio in italiano semplificato, albanese, arabo, cinese e urdu per consentire al cittadino straniero di visitare il Museo in piena autonomia.

L'elemento qualificante è dato dal fatto che le voci che intervengono per raccontare il percorso espositivo del Museo sono degli stessi ragazzi che hanno preso parte al progetto.

Il percorso museale digitale è messo a disposizione del pubblico a partire da oggi, 4 luglio.



Il capitale umano con competenze digitali in Europa

È cresciuto dell'8,83% tra il 2016 ed il 2021

A cura di:
*Angelo
Leogrande*



su gentile concessione di InternationalwebPost

Il DESI Index calcola il valore dello Human Capital tra il 2016 ed il 2021. Lo Human Capital è calcolato come una funzione costituita dalla somma di due macro-variabili, ovvero Internet User Skills e Advanced Skills and Development.

Ranking delle nazioni europee per valore del capitale umano nel 2021. La Finlandia è al primo posto per valore del capitale umano in Europa con un valore di 17,78 unità, seguita dalla Svezia con un valore pari a 16,14 e dall'Olanda con un valore di 15,39 unità. A metà classifica

vi è la Francia con un valore pari a 11,84 unità, seguita dalla Repubblica Ceca con un valore pari a 11,79 unità e dalla Croazia con un valore pari a 11,68 unità. Chiudono la classifica l'Italia con un valore pari a 8,78 unità, la Romania con un valore pari a 8,26 unità e la Bulgaria pari ad un valore di 8,18 unità.

Ranking delle nazioni europee per valore del capitale umano nel passaggio tra il 2016 ed il 2021. La Polonia è al primo posto per valore della variazione percentuale del capitale



$$\begin{aligned}
 \text{HumanCapital}_{it} &= \text{InternetUserSkills}_{it} + \text{AdvancedSkillsAndDevelopment}_{it} \\
 \text{InternetUserSkills}_{it} &= \text{AtLeastBasicDigitalSkills}_{it} + \text{AboveBasicDigitalSkills}_{it} \\
 &\quad + \text{AtLeastBasicSoftwareSkills}_{it} \\
 \text{AdvancedSkillsAndDevelopment} &= \text{ICTSpecialists}_{it} + \text{FemaleICTSpecialists}_{it} \\
 &\quad + \text{EnterprisesProvidingICTTraining}_{it} + \text{ICTGraduates}_{it}
 \end{aligned}$$

Da cui deriva che

$$\text{HumanCapital}_{it} = \text{AtLeastBasicDigitalSkills}_{it} + \text{AboveBasicDigitalSkills}_{it} + \text{AtLeastBasicSoftwareSkills}_{it} + \text{ICTSpecialists}_{it} + \text{FemaleICTSpecialists}_{it} + \text{EnterprisesProvidingICTTraining}_{it} + \text{ICTGraduates}_{it}$$

Dove $i = 27$ e $t = [2016; 2021]$

umano tra il 2016 ed il 2021 con un valore pari a 19,940% pari ad un ammontare di 1,567 unità, seguita dalla Grecia con un valore pari a 18,675% pari ad un ammontare di 1,615 unità e dall'Irlanda con un valore pari a 18,452% pari ad un ammontare di 2,1 unità. A metà classifica vi è la Croazia con un valore pari a 10,219% pari ad un ammontare di 1,083 unità, seguita dalla Slovenia con un valore pari a 8,862% pari ad un ammontare di 0,973 unità, e dalla Finlandia con un valore pari a 8,509% pari ad un ammontare di 1,394 unità. Chiudono la classifica la Bulgaria con un valore pari a -0,618% pari ad un ammontare di -0,051 unità, la Lettonia con un valore di -2,932% pari ad un ammontare di -0,310 unità e Malta con un valore pari a -3,401% pari ad un ammontare di -0,432 unità.

Clusterizzazione con algoritmo k-Means ottimizzato con il coefficiente di Silhouette. Di seguito viene presentata una clusterizzazione con algoritmo k-Means ottimizzato con coefficiente di Silhouette. L'analisi mostra la presenza dei seguenti clusters:

- **Cluster 1:** Cipro, Ungheria, Grecia, Polonia, Portogallo, Italia, Slovacchia, Lettonia, Lituania, Bulgaria, Romania, repubblica Ceca, Croazia, Francia, Slovenia, Spagna.
- **Cluster 2:** Paesi Bassi, Germania, Estonia, Svezia, Danimarca, Austria, Lussemburgo, Finlandia, Malta, Belgio, Irlanda.

Calcolando il valore della mediana del cluster 1 e del cluster 2 risulta che il valore del capitale umano nel cluster 2-C2 ha un valore mediano pari a 14,04 unità, mentre il valore corrispondente del cluster 1-C1 ovvero pari ad un ammontare di 10,60. Ne deriva pertanto che $C2=14,04 > C1=10,60$. Occorre considerare che dal punto di vista geografico appare evidente una contrapposizione tra le regioni

del Nord-Europa, soprattutto scandinava, con valori elevati di human capital, e le restanti regioni d'Europa che hanno invece dei valori assai inferiori di human capital. La tradizionale distinzione tra Nord Europa e Centro-Sud Europa caratterizza non solo la distribuzione dei redditi quanto anche la qualità del capitale umano. E non è da escludere che vi sia una diretta relazione tra questi due elementi.

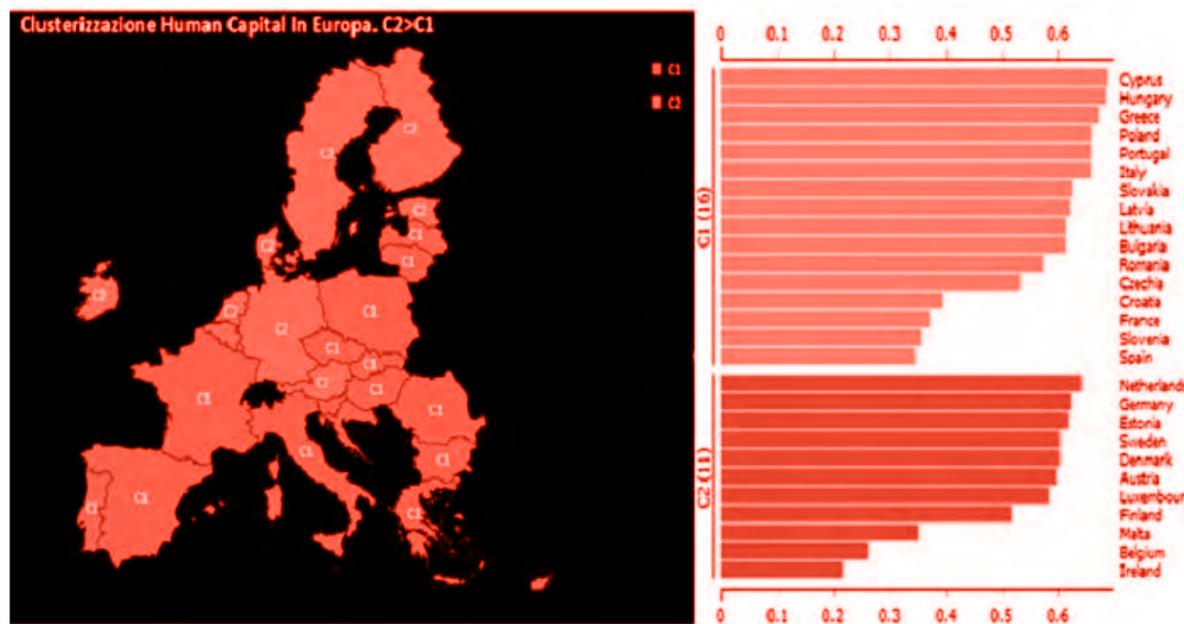


Fig. 1
Clusterizzazione dei paesi europei per valore di human capital con indicazione del coefficiente di Silhouette.



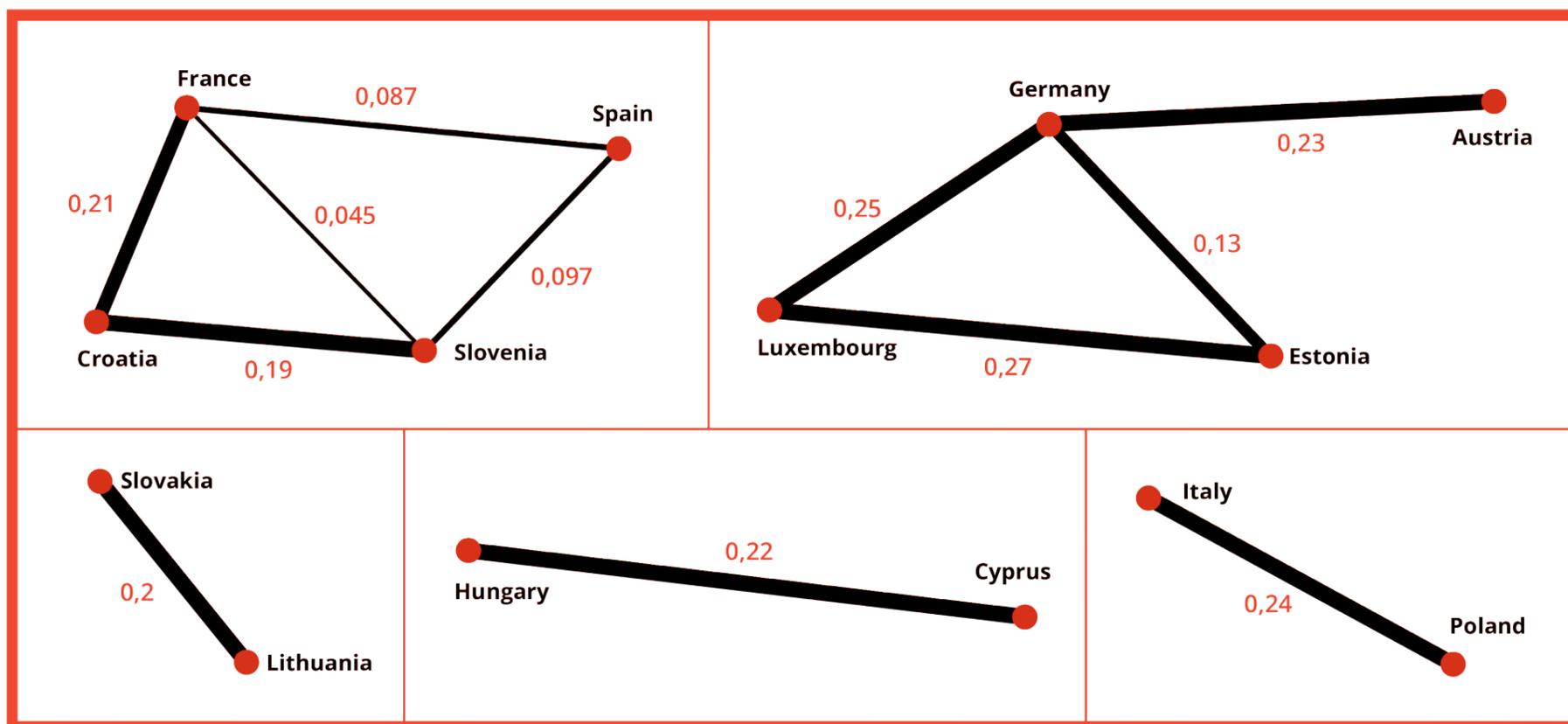


Fig. 2

Strutture a network rilevate attraverso l'utilizzo del metodo della distanza di Manhattan

Network Analysis con distanza di Manhattan. Di seguito viene realizzata una network analysis attraverso l'utilizzo della distanza di Manhattan. Sono state individuate due strutture a network complesse e tre strutture a network semplificate. Esiste una struttura complessa tra Francia, Spagna Croazia e Slovenia. In modo particolare:

- La Francia ha un link con la Spagna per un valore pari a 0,087 unità, con la Slovenia per un valore pari a 0,045 unità e con la Croazia per un valore pari a 0,21 unità.
- La Croazia ha una connessione con la Francia per un valore pari a 0,21 unità, ed un link con la Slovenia avente un valore pari a 0,19 unità.
- La Slovenia ha una connessione con la Spagna per un valore pari a 0,097 unità, con la Croazia per un valore pari a 0,19, e con la Francia per un valore pari a 0,045 unità.
- La Spagna ha una connessione con la Slovenia pari ad un ammontare di 0,097 unità e con la Francia pari ad un ammontare di 0,87 unità.

Inoltre, viene rilevata una ulteriore struttura complessa tra Germania, Austria, Lussemburgo, ed Estonia. Di seguito vengono individuati i seguenti legami tra i paesi:

- Il Lussemburgo ha una connessione con la Germania avente un valore pari a 0,25 unità, e con l'Estonia avente un valore pari a 0,27 unità.
- L'Estonia ha una connessione con il Lussemburgo con un valore pari a 0,27 unità e con la Germania con un valore pari a 0,13 unità.
- La Germania ha una connessione con il Lussemburgo per un valore pari ad un ammontare di 0,25 unità, con l'Estonia per un valore pari a 0,13 unità e con l'Austria per un valore pari a 0,23 unità.

Inoltre esistono tre diverse strutture semplificate:

- La Slovacchia ha una connessione con la Lituania per un valore pari a 0,2 unità.
- L'Ungheria ha una connessione con Cipro per un valore pari a 0,22 unità.
- L'Italia ha una connessione con la Polonia per un valore pari a 0,24 unità.



Machine Learning and Predictions. Di seguito viene realizzata una predizione con algoritmi di machine learning. Gli algoritmi sono addestrati con l'80% dei dati disponibili. Gli algoritmi sono ottimizzati in base alla loro capacità di massimizzare l'R2 e di minimizzare gli errori statistici, ovvero MSE, RMSE e MAE. Di seguito l'ordinamento degli algoritmi:

- Linear Regression con un valore del payoff pari a 4
- SGD con un valore del payoff pari a 8
- Gradient Boosting con un valore del payoff pari a 12
- AdaBoost e Random Forest con un valore del payoff pari a 18
- Tree e kNN con un valore del payoff pari a 26
- SVM con un valore del payoff pari a 32
- Costant con un valore del payoff pari a 36
- Neural Network con un valore del payoff pari a 40.

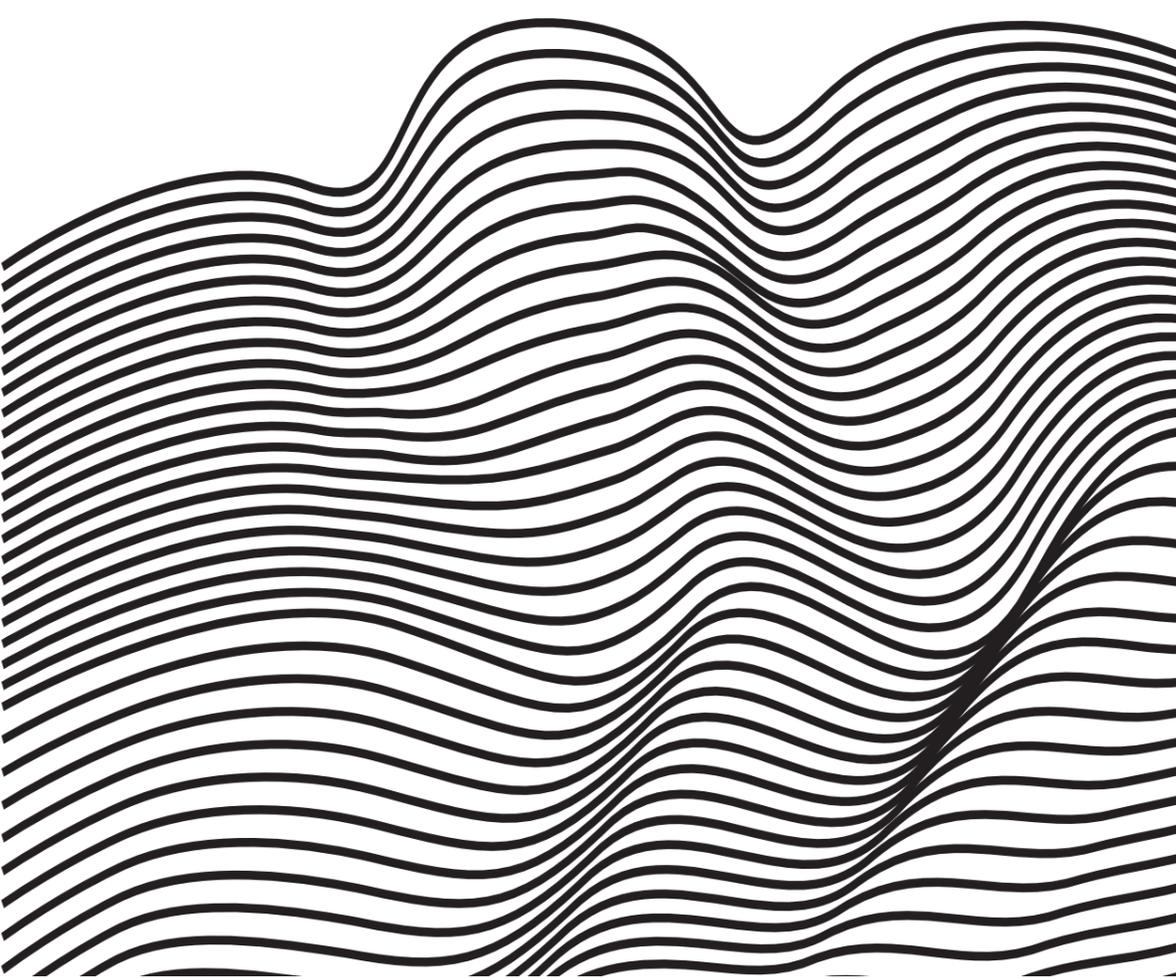
L'algoritmo best performer, ovvero l'algoritmo Linear Regression, predice una riduzione marginale del valore dello human capital nel futuro pari ad un valore di -0,05%. Nello specifico vi sono dei paesi per i quali l'algoritmo prevede una significativa riduzione del valore del capitale umano e tali paesi sono:

- Romania con una variazione percentuale pari a -3,10% equivalente ad un ammontare di -0,25 unità;
- Grecia con una variazione percentuale pari a -3,05% equivalente ad un ammontare di -0,31 unità;
- Finlandia con una variazione percentuale equivalente ad un ammontare di -2,96% pari ad un ammontare di -0,52 unità.

Tuttavia, vi sono anche dei paesi per i quali l'algoritmo predice una significativa crescita del valore del capitale umano e tali paesi sono:

- Francia con una variazione pari ad un ammontare di 2,23% equivalente ad un ammontare di 0,26 unità;
- Italia con una variazione pari ad un ammontare di 2,3% pari ad un valore di 0,20 unità;
- Lettonia con una variazione percentuale pari a 3,2% pari ad un valore di 0,33 unità.

CONCLUSIONI



Il valore del capitale umano è cresciuto nel periodo tra il 2016 ed il 2021 nei paesi del DESI index di un ammontare pari a circa l'8,8%. Occorre considerare che tuttavia il capitale umano che viene considerato in questo caso fa riferimento soprattutto alla dimensione delle conoscenze digitali. L'indicatore, infatti, non considera la formazione del capitale umano in materie non scientifiche, umanistiche o artistiche. Tuttavia, vi sono delle significative divergenze tra il Nord Europa ed il resto dell'Europa nel senso del capitale umano con competenze digitali. In questo senso è necessario intervenire con delle politiche economiche che possono essere in grado di promuovere le competenze tecnologiche e digitali presso la popolazione dei paesi dell'Europa Meridionale e dell'Europa Orientale. Bisogna inoltre considerare che lo sviluppo del capitale umano è necessario per sviluppare l'economia della conoscenza e l'economia dell'innovazione tecnologica nel contesto della competizione tra Cina e USA. Una delle modalità che possono essere utilizzate per promuovere lo sviluppo delle competenze digitali consiste nella creazione di programmi di formazione alla digitalizzazione per le aziende, per i disoccupati, e per i neo-diplomati e neo-laureati. Infatti l'utilizzo della digitalizzazione e l'acquisizione delle relative competenze tecnologiche deve essere inteso come un insieme di capacità che accompagnano lo sviluppo del lavoratore e dell'azienda.

rubriche

rubriche

rubriche

rubriche

rubriche

rubriche

rubriche

rubriche

rubriche

Di seguito l'elenco delle rubriche che faranno parte integrante della rivista **Culture Digitali**.

In evidenza le rubriche contenute in questo numero.

DONNE CHE STANNO CAMBIANDO L'ITALIA

a cura degli Stati Generali delle donne

MEDIA EDUCATION E DIGITAL EDUCATION,

a cura di Giuseppe Lanese (USR Molise)

LE PAROLE ALLO SCHERMO

a cura di Elisabetta Betty L'Innocente

PROPOSTE

DALLE COMUNITÀ PATRIMONIALI,

a cura di Giovanni Piscolla (DiCultHer)

IL DIGITALE E LE ARTI,

a cura di Michele Rak

PATRIMONIO CULTURALE, DIGITALE, EDUCAZIONE CIVICA,

a cura di Licia Landi (UniVR)

MAINTREAMING DELL'INNOVAZIONE,

a Cura di Laura Moschini Osservatorio GIO)

DIRITTO ALLA CULTURA, DIRITTO ALL'ISTRUZIONE, DIRITTO ALL'INNOVAZIONE,

a cura di C. Marinucci

PCTO E DIGITALE: NUOVI AMBIENTI E CONTESTI PER L'APPRENDIMENTO,

a cura di Beatrice Nava (UniBO) e Luisa Aiello (INDIRE)

MAPPATURA DELLE MOSTRE VIRTUALI,

a cura di Rosy Cupo (UniFE), Sara Obbiso (UniBO)

STORIA DELLA SCIENZA, DIGITALE, EDUCAZIONE,

a cura di Marco Berni (Museo Galileo)

INVITO ALLA LETTURA E ALL'PPROFONDIMENTO,

a cura di Irene Zoppi (INDIRE)

PROGETTI ICCU

PROGETTI

Donne che stanno cambiando l'Italia

A cura di:

Isa
Maggi

(ri) scatti di donne

MONDO OCCIDENTALE

Italia - Luino

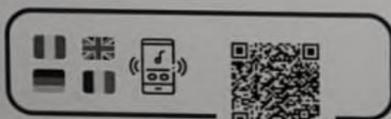
Liceo Scientifico "Vittorio Sereni"
2022



UN LUNGO CAMMINO VERSO LA LIBERTÀ ...non ancora concluso

Eccoci qua: noi siamo le studentesse delle due classi che hanno lavorato a questa mostra, la 5B e la 5Aif del Liceo Scientifico "Vittorio Sereni" di Luino, in provincia di Varese. Scattando queste foto, l'aspetto che abbiamo voluto evidenziare è la libertà di cui oggi possiamo godere. Libertà di vestirci come vogliamo e di apparire nel modo che sentiamo più nostro; libertà di scegliere il percorso di studi più consono alle nostre aspettative; libertà di votare chi meglio ci rappresenta. Tutte cose che diamo quasi per scontato, ma che abbiamo capito essere in realtà frutto di un lungo percorso, fatto di lotte e rivendicazioni, che è iniziato a partire dal Settecento. Tuttavia, siamo anche consapevoli che c'è ancora molto lavoro da fare: oggi in Italia solo la metà delle donne lavora, molte di esse sono costrette a scegliere il part-time e, cosa ancor più grave, guadagnano in media il 10% in meno rispetto agli uomini. Altro dato allarmante è quello relativo ai femminicidi: nel 2019 in Europa sono state uccise, spesso dal proprio partner, 1421 donne, una media di 4 al giorno, una ogni 6 ore. La nostra speranza, in conclusione, è che nei prossimi anni si possa assistere ad un riscatto delle donne nei paesi di tutto il Mondo, per arrivare finalmente ad una vera parità di genere che andrebbe a vantaggio di tutta l'umanità.

Liceo
Liceo Vittorio Sereni
Luino - Laveno



Liceo
Liceo Vittorio Sereni
Luino - Laveno

Intervista a Micol Doria, studentessa del Liceo Sereni di Luino (Varese)



1. Com'è nata l'idea?

L'idea del progetto è nata dalla riflessione che "lotta alla violenza delle donne" significa non solo lotta al femminicidio, ma anche denuncia di tutte le forme di discriminazione e di violenza a cui sono sottoposte le donne nei vari paesi del mondo. E' nata così l'idea di partire da alcuni scatti della mia professoressa per indagare la condizione femminile nel mondo, attraverso un viaggio sul vivere al femminile condizionato da leggi, abitudini e principi morali propri di civiltà tutte al maschile. Solo questa consapevolezza può determinare il "riscatto" di tutte le donne del mondo. La particolarità delle immagini sta nel fatto di essere autografe, scatti originali dell'insegnante e di qualcuna/o di noi che nei propri viaggi aveva ritratto qualcosa di attinente al tema; le didascalie relative alla condizione delle donne nei vari paesi sono derivate da approfondimenti bibliografici dei singoli ragazzi/e.

2. Che aiuto vi ha dato la scuola?

La scuola ci ha permesso di portare avanti questo progetto come percorso interdisciplinare di educazione civica che, come è noto, rappresenta una vera e propria materia curricolare di natura trasversale. Tramite fondi della scuola abbiamo prodotto volantini e inviti per divulgare la mostra e il giorno d'inaugurazione presso palazzo Verbania, Luino.

3. Avete collaborato anche con i ragazzi della vostra scuola?

La classe intera (5°B indirizzo scientifico) ha partecipato alla realizzazione e ognuno/a ha portato il suo contributo nella maniera che gli era più affine: chi ha realizzato il sito internet, chi ha curato le public relations, chi ha cercato gli sponsor, chi ha realizzato la parte grafica, chi ha ideato i pannelli; una classe del quinta del Liceo Linguistico del nostro Istituto ha curato la traduzione in tre lingue (inglese, francese e tedesco) dei contenuti teorici, che i visitatori possono ascoltare tramite l'attivazione del QR - Code o navigando attraverso il sito di riferimento.

4. Quale è il messaggio che volete trasmettere?

Il messaggio che vorremmo trasmettere è quello di denunciare la condizione di inferiorità nella quale molte donne sono costrette a vivere; ciò è possibile solamente attivando percorsi di consapevolezza personale e analizzando attentamente i casi specifici di donne che vivono in diverse parti del mondo.

5. Cosa vi piacerebbe fare adesso per continuare a trasmettere il vostro messaggio?

Ci piacerebbe lasciare in eredità il progetto ai futuri studenti/esse del liceo Sereni, trasmettere loro le emozioni provate durante la sua realizzazione e, perché no, far sì che illustrino la mostra, come ciceroni, in diversi spazi. Saremmo entusiaste se il progetto non rimanesse solamente qualcosa di "scolastico" perché i (ri)scatti nostri, ma soprattutto delle donne impegnate quotidianamente a conquistare diritti per noi scontati (come si vede nel pannello dedicato alle nostre foto, simbolo di libertà e gioventù non negate) possano essere visti da un numero maggiore di persone.



Media Education e Digital Education

A cura di:
*Giuseppe
Lanese*

Official opening of the New European Bauhaus Festival: Fro...
THE FESTIVAL of the New European Bauhaus
FORUM
New European Bauhaus beautiful | sustainable | together
Watch Later Share
13.00 – 14.00
Official opening of the
New European Bauhaus Festival:
From local to global and back again
EUROPE VISION.
HIGHLIGHTS FROM THE NEB SIDE EVENTS.
Watch on YouTube

MA XXI The New European Bauhaus in Italy
MA XXI
FAIR FEST FORUM
New European Bauhaus Festival
The New European Bauhaus in Italy
sostenibilità, inclusione
e innovazione
9 giugno 2022
Watch on YouTube

#NewEuropeanBauhaus, l'Europa punta su sostenibilità, estetica e inclusione

Oltre 300 eventi online e in presenza in tutti i paesi dell'Unione. La prima edizione del **New European Bauhaus Festival** (con sede fisicamente a Bruxelles, presso la Gare Maritime & Mont des Arts) ha centrato l'obiettivo di riunire "persone di ogni ceto sociale per esplorare, discutere e plasmare un futuro bello, sostenibile e inclusivo".

L'Italia ha avuto un ruolo da protagonista nell'evento, visto che il via ufficiale alla manifestazione, conclusasi il 12 giugno, è partito proprio da Roma, con una cerimonia al museo Maxxi, alla presenza della presidente della Commissione europea **Ursula von der Leyen**: *"Il ruolo del nuovo Bauhaus - ha detto - è chiaro: siamo arrivati al limite, abbiamo preso più di quanto abbiamo dato, ora ci deve essere un'inversione di rotta. Serve una legge sul clima, servono cifre, valutazioni, prove che vengono dalla scienza, ma con il Green Deal europeo c'è un movimento che arriva dal basso e l'anima è proprio il New European Bauhaus"*.

Il Festival dedicato al New European Bauhaus (NEB) è stato progettato su tre pilastri: Forum, Fiera e Fest. Il Forum è stato caratterizzato da tavole rotonde colloqui in stile TEDx con relatori provenienti da tutto il mondo. Tra i partecipanti anche architetti come Shigeru Ban, Rem Koolhaas e Stefano Boeri e figure significative del mondo dell'arte come Gerfried Stocker (Ars Electronica). La Fiera, invece, ha permesso di esporre idee e progetti che puntano allo sviluppo sostenibile e alla crescita sociale ed economica dell'Unione: delle 316 domande pervenute, sono stati selezionati 100 progetti da esporre a NEB. Il Fest, infine, ha riguardato eventi, spettacoli, installazioni, teatro e musica. Più di 200 gli eventi svolti a Bruxelles e in oltre 20 Stati membri. Il New European Bauhaus (NEB) si basa sugli ideali originali e sull'approccio

multidisciplinare proprio della scuola d'arte Bauhaus, nata in Germania nel 1919. Un approccio atualizzato ai tempi moderni e che immagina una comunità unita e senza divisioni tra le diverse discipline. Il New European Bauhaus è, nelle parole della Presidente della Commissione Europea Ursula von der Leyen, un "nuovo progetto per l'Europa".

Il NEB, spiegato dall'UE, è un movimento creativo e transdisciplinare in divenire, un ponte tra il mondo della scienza e della tecnologia, dell'arte e della cultura. Ispira un movimento per facilitare e guidare la trasformazione delle nostre società lungo tre valori inseparabili: **sostenibilità** (dagli obiettivi climatici, alla circolarità, inquinamento zero e biodiversità), **estetica** (qualità dell'esperienza e dello stile, oltre la funzionalità), **inclusione** (dalla valorizzazione della diversità, alla garanzia dell'accessibilità e dell'accessibilità economica). Il New European Bauhaus riunisce cittadini, esperti, imprese e istituzioni per reimmaginare una vita sostenibile in Europa e oltre. Oltre a creare una piattaforma per la sperimentazione e la connessione, l'iniziativa sostiene il cambiamento positivo anche fornendo l'accesso ai finanziamenti dell'UE per progetti belli, sostenibili e inclusivi. L'iniziativa New European Bauhaus collega il Green Deal europeo alla nostra vita quotidiana e agli spazi di vita. Invita tutti gli europei a immaginare e costruire insieme un futuro sostenibile e inclusivo che sia bello per i nostri occhi, le nostre menti e le nostre anime.



EVENTI

ILNEMA

EVENTI

ILNEMA

EVENTI

ILNEMA

EVENTI

ILNEMA

EVENTI

Culture Digitali,
anno 2, n. 5,
maggio-giugno 2022



**‘Nomadismi
digitali’:
performance,
media,
conversazioni,
esplorazioni
urbane”**

(a cura di Michele Porsia)

Per la prima volta approda a Termoli (CB) il **video-mapping**, una tecnica che permette di coniugare le arti visive e la valorizzazione dei beni architettonici attraverso la realtà aumentata. Dal 1 al 3 luglio la facciata della cattedrale Santa Maria della Purificazione la sera si è illuminata accendendo la curiosità degli spettatori.

I primi esperimenti di **video-mapping outdoor** italiani risalgono agli anni Settanta e negli Ottanta si compiono esperienze raffinate tra cui la costruzione virtuale del progetto brunelleschiano per la facciata di Santo Spirito a Firenze da parte dell'artista e attivista Mario Mariotti. Dagli anni Novanta molti edifici, perlopiù metropolitani, con questa tecnica, hanno trovato una veste effimera, ma solo nel secondo decennio degli anni Duemila i progressi tecnologici hanno permesso forme di mapping complesso. È oggi tradizione interagire con le facciate di cattedrali e duomi pertanto l'operazione proposta da Luca Basilico, **Art Director** del **Media Arts Festival** di Termoli, appartiene ad una parabola internazionale storicizzata. Con **Sacred Geometry** il collettivo **Darklight studio** [BR/ES] ha evidenziato, con una palette fluo, elementi architettonici e decorativi: l'ordine gigante ma sottile della paraste, le strombature del portale, del rosone e degli archi sulle bifore cieche che caratterizzano la facciata, le due sculture di santi stilite in aggetto e gli archi a sesto oltrepastato che raccontano l'influenza orientale di questa architettura attribuita più o meno debitamente ad Alfano da Termoli, scultore nell'entourage di Federico II.

Il videomapping è proseguito con una serie miscelanea di animazioni che rimandano alla geometria pitagorica. Sono apparsi solidi complessi roteanti seguiti da figure simboliche come il fiore di loto, l'uomo vitruviano o mitologiche come l'Ermes psicopompo, l'albero della vita, un drago che scompare al

guizzo di un pesce per poi tornare a giocare con l'architettura: le paraste si sono trasfigurate in elementi roteanti e la facciata, sfondata dagli effetti ottici, ha rivoltato sulla piazza il volume interno creando uno spazio mentale.

La performance del gruppo Flxer [IT] ha previsto una serie di sovrapposizioni optical e psichedeliche. In loop un rapido slideshow ha suggerito un hackeraggio marziano; un secondo livello ha previsto la comparsa di tre figure pixelate giunte dal mondo dei videogames e un ultimo livello ha ospitato un sarcastico effetto Pac-Man dove il protagonista assoluto della preistoria digitale si è nutrito ripetutamente della scritta a caratteri cubitali intert coin. Anche per l'installazione interattiva The Pong il collettivo ha attinto dai primi videogames: il tennis da schermo. La piazza si è trasformata in un campo da gioco. Il rosone e i limiti della facciata si sono trasmutati in ostacoli da flipper.





Kevin A. Echeverry Bucurú

President of the American committee and President of the Colombian national committee of the Reconnecting with your Culture (RWYC) project. Master in Plastic Arts and Architect graduated from the Jorge Tadeo Lozano University in Bogotá, he has completed his training in Art, Heritage and Conservation at the University of Los Andes (Bogotá). Member of the scientific committee of the EdAKids Series, line of the Research Center Esempi di Architettura and the Magazine Culture Digitali. Author of several international publications on topics related to historic centers, traditional buildings, restoration case studies, history and city development. His artistic work has been exhibited in cities such as Tokyo and Rome. He was a finalist in the ASGARDIA Space Nation Parliamentary Competition (2020). He recently participated in the Art Dubai International Art Fair (2022). He has been curator and director of the digital exhibition program Drawings from the world and Angels drawing a Picture (2022).



Piero Chiabra

Associazione DiGenova, si è occupato di robotica per operazioni in ambienti ostili, consulente esperto della Commissione Europea per le problematiche di ricerca industriale, nonché consigliere nazionale della Società Italiana di Robotica, e professore a contratto presso la Facoltà di Ingegneria dell'Università di Genova.



Giovanni Marciano



Simonetta Siega



Pamela Giorgi

Primo ricercatore Indire e giornalista. Dal 2001 si dedica al riordino e alla valorizzazione di vari archivi di personalità dell'arte e della cultura del Novecento. Coordina dal 2008 l'Archivio storico Indire, prestando attenzione particolare, sia alla storia di Indire stesso, erede della Mostra Didattica Nazionale del 1925 (si veda a proposito "Dal Museo Nazionale della scuola all'Indire" Giunti, 2009; e "Radici di futuro: l'innovazione a scuola attraverso i 90 anni di Indire", Contini, 2015), sia, più ampiamente, alla storia del sistema scolastico italiano (si veda ad esempio "Matite razziste. Scuola e leggi razziali", Bibliografia e informazione, 2013; "Nessuno escluso. La lunga strada dell'inclusione nella scuola italiana", Apice libri, 2018; "Per gioco e sul serio. Libri di ricreazione e libri di lettura del Fondo Antiquario di letteratura giovanile Indire", Indire, 2018; "Lo straniero di carta. Educare all'identità tra Otto e Novecento", Tab Edizioni, 2020), divenuto ormai uno dei principali focus della sua attività di ricerca. Dal 2009 ha privilegiato tra tutte le tipologie documentarie quella fotografica, incentrata principalmente dall'attività di riordino dell'importante fototeca conservata in Indire (resa oggi integralmente accessibile in rete con il data base Indire 'Fotoedu. Fondi fotografici per la storia della scuola e dell'educazione' e valorizzata con il catalogo e la mostra "L'Obiettivo sulla scuola: immagini dall'archivio fotografico Indire", Giunti, 2011). Il succedaneo volume curato "Barbiana e la sua scuola: immagini dall'Archivio Don Lorenzo Milani", Aska, 2014, è frutto dello studio dell'archivio fotografico scolastico di Don Lorenzo Milani. Dal 2014 è docente di Storia dei processi formativi presso l'Università IUL, dal 2021 è direttore editoriale della rivista 'Culture Digitali' e docente al Master "Territori Digitali. ICT, Innovazione Sociale e Comunità Patrimoniali in rete", Università del Molise.



Veronica Cacioli

(1977) è storica dell'arte, curatrice e docente. Dopo un biennio in Filosofia a Firenze, si laurea con lode in Fenomenologia degli Stili con Renato Barilli al DAMS di Bologna e consegue una serie di studi avanzati in Curatela, Antropologia dell'Arte, Storia delle Religioni e Esoterismo Occidentale a Berlino, Milano, Roma e Londra. Ha conseguito inoltre un Master di Ricerca in Cultural, Intellectual and Visual History presso il Warburg Institute di Londra.

Scrivo per riviste d'arte come Segno, Exibart, Memecult.

Dal 2005 al 2007 è stata la responsabile delle mostre istituzionali e delle pubblicazioni per Photology, organizzando progetti che hanno coinvolto Mario Giacomelli, Enzo Cucchi, Joel-Peter Witkin, Claudio Abate e Achille Bonito Oliva.

Dal 2008 al 2015 è stata conservatrice delle collezioni del XX e XXI secolo e curatrice di mostre di arte contemporanea al Mart, Museo d'Arte Moderna e Contemporanea di Trento e Rovereto.

Dal 2016 al 2019 in comando al Museo di Palazzo Pretorio a Prato, ha lavorato sulle stratificazioni simboliche del tempo con Pretorio Studio, invitando artisti a confrontarsi con i capolavori di Donatello, Filippo e Filippino Lippi, Lorenzo Bartolini, Jacques Lipchitz, con una residenza in museo e una mostra finale.

Attualmente è curatrice indipendente e insegna discipline dell'arte contemporanea in diverse università private di Firenze.

Ha pubblicato, tra gli altri, con Silvana Editoriale, Electa Mondadori, Gli Ori, Wip e Mousse Publishing.



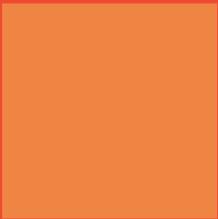
Amelia Capozzi

Dirigente scolastico I.C. "Devitofrancesco-Giovanni XXIII-Binetto" di Grumo Appula (Ba)



Amelia Capozzi

Dirigente scolastico I.C. "Devitofrancesco-Giovanni XXIII-Binetto" di Grumo Appula (Ba)



Annalisa Albano

Docente di sostegno di scuola primaria/animatore digitale, I.C. "Devitofrancesco-Giovanni XXIII-Binetto" di Grumo Appula (Ba). Esperta in nuove metodologie e tecnologie didattiche - Docente di scuola primaria, specializzata per le attività di sostegno e Animatore Digitale presso l'Istituto Comprensivo "Devitofrancesco -Giovanni XXIII- Binetto" di Grumo Appula (BA) - Tutor Coordinatore del Tirocinio presso la facoltà di Scienze della formazione Primaria -Università degli Studi di Bari.



Alessandro Mauriello

Ricercatore in Storia economica e sindacale presso la Fondazione Buozzi



Gabriele Benassi

Consulente della vice ministra Anna Ascani, Servizio Marconi TSI USR ER, Equipe formativa nazionale.



Silvia Mazzeo

Laurea in lingue e letterature straniere, insegna nella Scuola Primaria dal 1995; Animatore Digitale dal 2015, collabora attivamente con lo staff del dirigente nell'attuazione del Piano Nazionale della Scuola Digitale nell'istituto in cui opera e per reti scolastiche locali e nazionali.

Fortemente impegnata nella realizzazione di progetti di innovazione degli ambienti di apprendimento e nel coordinamento di attività didattiche per la promozione del coding, STEAM, pensiero computazionale e della sostenibilità ambientale, che hanno avuto riconoscimenti a livello nazionale e internazionale (STEAMonEDU - Best Practices).

Ha esperienze da formatrice e relatrice in seminari, (D.G.O. del MIUR e Comitato Scientifico Nazionale per le Indicazioni Nazionali 2012, All-Digital-Summit), su temi legati all'innovazione didattica-metodologica, l'uso delle risorse digitali e l'introduzione al pensiero computazionale nel primo ciclo d'istruzione, parità di genere e empowerment di donne e ragazze, nuova cittadinanza (Piano Nazionale Rigenerazione Scuola).



Rosa Anna Argento

Nasce a Palermo dopo il Liceo artistico si laurea alla Facoltà di Architettura specializzandosi in Conservazione e Restauro dei Beni Monumentali, nonché in Allestimento e Museografia. Conseguisce due abilitazioni all'insegnamento ma viene assorbita dalla passione per il restauro e nel 2005 fonda la Thiasos srl impresa per il restauro artistico e architettonico monumentale.



Angelo Leogrande



Isa Maggi



Giuseppe Lanese

Giornalista, comunicatore, formatore. Resp. Comunicazione USR Molise. Comitato scientifico Osservatorio nazionale comunicazione digitale PASocial e Ist. Piepoli



Michele Porsia

È artista transmediale, curatore indipendente e saggista. Dal 2007 coniuga le arti visive e la parola poetica. Dal 2012 ha lavorato a Praga con Moba studio, il Centre for Central European Architecture; ha collaborato con l'Istituto Italiano e il Teatro Nazionale di Praga. Nel 2019 ha conseguito il dottorato di ricerca con una tesi sull'interazione dell'arte contemporanea e la pianificazione paesaggistica. È attualmente presidente dell'associazione culturale "settimopiano Arts and Landscape International Association", prosegue la sua attività artistica e di ricerca.

POLITICHE EDITORIALI

AMBITO DI INTERESSE

Culture Digitali si propone uno strumento editoriale Open di alta divulgazione scientifica in grado di rappresentare il ruolo che il digitale riveste sia da un punto di vista tecnico-scientifico sia umanistico (letterario, filosofico storico, artistico, archeologico, archivistico ecc.) in tutti i suoi aspetti, applicazioni e problematiche.

Oltre alla condivisione di eventi di studio e ricerca, verranno promosse tutte quelle metodologie e software, sviluppati in particolare in Italia, che migliorino la qualità del processo di digitalizzazione e conservazione del nostro patrimonio culturale. Il progetto vuole creare un repository di contenuti sempre aggiornati che consenta il ripensamento delle scienze e culture contemporanee come patrimonio del futuro e del ruolo della cultura umanistica nell'era digitale.

Seguendo queste linee programmatiche, la rivista online si comporrà di varie sezioni tematiche che avranno l'obiettivo di raccogliere i contributi attuali sulle problematiche e le sfide delle Digital Humanities e del Digital Cultural Heritage in diversi contesti teorici e applicati. Saranno particolarmente sollecitati approfondimenti sui temi (ma non ristretti a):

- Modelli, strumenti e formazione alla rappresentazione della conoscenza nello studio del patrimonio culturale letterario, storico, artistico, archeologico, filosofico.
- Metodi e tecnologie di comunicazione del patrimonio culturale e loro impatto nella conoscenza e nell'educazione.
- Problematiche e strategie inerenti la conservazione (in termini di persistenza, provenienza, autenticità) dei dati.
- Modelli e strumenti per la facilitazione del diritto di partecipazione dei cittadini alla vita culturale del proprio territorio e per il potenziamento della conoscenza e dell'accessibilità del patrimonio culturale artistico e paesaggistico.
- Esperienze e buone prassi di contenuti digitali potenzialmente ri-utilizzabili (Open Educational Resources).
- Esperienze e buone prassi di costruzione di percorsi innovativi per stimolare la creatività giovanile.
- Esperienze e buone prassi di interventi tecnologici di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali.
- Studi sull'impatto culturale e sociale della rappresentazione e della comunicazione condotta con i nuovi modelli e tecnologie digitali.
- Sistemi e tecnologie relativi a Internet of Things, Digital Diplomacy, Storytelling e Placetelling, Semantic Web, Linked Open Data, Network Analysis, Digitization 3D/2D, Visualization, Virtual & Augmented

Realit applicati al patrimonio culturale.

SEZIONI

Articoli / Interviste / Rubriche

- INVITO ALLA LETTURA
- IL DIGITALE E LE ARTI
- PATRIMONIO CULTURALE, DIGITALE, EDUCAZIONE CIVICA.
- DALLE COMUNITÀ PATRIMONIALI.
- MAINTREAMING DELL'INNOVAZIONE.
- DIRITTO ALLA CULTURA, DIRITTO ALL'ISTRUZIONE, DIRITTO ALL'INNOVAZIONE.
- MEDIA EDUCATION E DIGITAL EDUCATION.
- PCTO E DIGITALE: NUOVI AMBIENTI E CONTESTI PER L'APPRENDIMENTO.
- MAPPATURA DELLE MOSTRE VIRTUALI
- STORIA DELLA SCIENZA, DIGITALE, EDUCAZIONE

FREQUENZA DI PUBBLICAZIONE

Bimestrale, sei numeri annui + due Quaderni

La rivista segue una politica di "open access" a tutti i suoi contenuti nella convinzione che un accesso libero e gratuito alla ricerca garantisca un maggiore scambio di saperi. Presentando un articolo alla rivista l'autore accetta implicitamente la sua pubblicazione in base alla licenza Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Questa licenza consente a chiunque il download, riutilizzo, ristampa, modifica, distribuzione e/o copia dei contributi. Le opere devono essere correttamente attribuite ai propri autori. Non sono necessarie ulteriori autorizzazioni da parte degli autori o della redazione della rivista. Gli autori che pubblicano in questa rivista mantengono i propri diritti d'autore. La rivista non richiede tariffe né per la sottomissione di articoli né per la loro revisione.

CODICE ETICO DELLA RIVISTA

Tiene conto del COPE Code of Conduct. Le politiche editoriali e il codice etico della Rivista saranno riesaminate periodicamente, soprattutto per quanto riguarda le nuove raccomandazioni del Consorzio COPE. Culture Digitali segue questo modello per la pubblicazione degli articoli. Tutte le parti coinvolte nella pubblicazione – autore, editor della rivista, revisori ed editore – sono consapevoli degli standard etici richiesti e li condividono.

Responsabilità della Redazione

La Redazione adotta tutte le misure ragionevoli per assicurare la qualità del materiale pubblicato in Culture Digitali, agendo di conseguenza se rileva abusi da parte degli autori. Saranno valutati ai fini della pubblicazione i manoscritti per il loro contenuto intellettuale, senza distinzione di razza, sesso, orientamento sessuale, credo religioso, origine etnica, cittadinanza, o filosofia politica degli autori. La decisione della Redazione si attiene alle disposizioni di legge in materia di diffamazione, violazione del copyright e plagio. La rivista fornisce una guida per gli autori che garantisce l'accuratezza, la completezza e la chiarezza dei contributi, tra cui redazione tecnica e l'utilizzo di apposite linee guida e liste di controllo.

La Redazione segue un protocollo che garantisce che il materiale presentato alla rivista rimanga riservato durante il processo di valutazione. La riservatezza delle informazioni individuali, di ricerca o professionali ottenute è garantita durante il processo di revisione.

La Redazione adotta tutte le misure ragionevoli per garantire che tutti gli articoli siano pubblicati in libero accesso e liberamente disponibili a chiunque. L'identificazione permanente in DOI e NBN garantisce il monitoraggio di garanzia e la conservazione degli articoli a lungo termine.

Responsabilità degli Autori

Gli autori sono responsabili per gli articoli che presentano: essi devono garantire l'originalità delle loro opere, di essere consapevoli delle conseguenze di una cattiva condotta. Gli autori dovrebbero sempre riconoscere le proprie fonti e fornire dettagliate citazioni per tutte le pubblicazioni che hanno influenzato il loro lavoro. Gli autori sono invitati a seguire le linee guida dell'autore pubblicate dalla rivista, garantendo in tal modo l'accuratezza, la completezza e la chiarezza degli articoli, inclusi gli standards tecnici ed editoriali.

LINEE GUIDA PER GLI AUTORI

I contributi (circa 3.000-6.000 parole) possono essere sottoposti in inglese, francese, spagnolo o italiano. Il testo va inviato in formato elettronico e deve essere conforme alle linee guida. Gli articoli devono essere provvisti di due abstract (max 200 parole), in inglese e in italiano, e devono essere corredati da almeno 5 parole chiave. I formati per inviare i contributi sono OpenOffice. odt e Word.docx. Il testo può contenere collegamenti web. Le note a piè pagina devono essere inserite come testo delimitato da doppia parentesi. La loro numerazione nell'articolo pubblicato sarà automatica.

Recensioni

Culture Digitali vuole fornire ai suoi lettori recensioni di libri, progetti, strumenti e dataset, così come report di eventi (workshops, tutorials, seminari, conferenze, summer school, etc.) e progetti legati alla comunità di DCH, con l'obiettivo di diffonderne le attività in corso in Italia e all'estero. Una recensione per Culture Digitali deve contenere un minimo di 500 e un massimo di 1.000 parole e viene pubblicata a scorrimento, ovvero poco dopo la consegna e a seguito dei dovuti interventi editoriali.

DIRITTI DEGLI AUTORI

I diritti d'autore e di pubblicazione di tutti i testi pubblicati dalla rivista appartengono ai rispettivi autori senza alcuna restrizione e saranno garantiti attraverso la piattaforma Blockchain #LRXCULTURE.

Culture Digitali è rilasciata sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International (licenza completa).

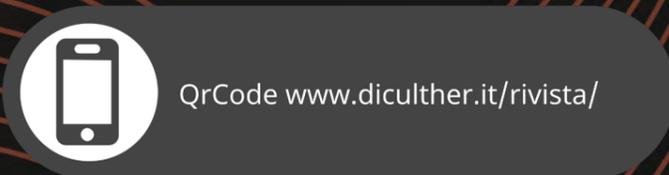
INFORMAZIONI SULLA PRIVACY

I nomi e gli indirizzi e-mail inseriti in questo sito della rivista saranno utilizzati esclusivamente per gli scopi dichiarati e non verranno resi disponibili per nessun altro uso. Privacy Policy

EDITORE

Associazione Internazionale DiCultHer (www.diculther.it)

EDITORIALE POLITICHE



Link alla rivista web